

Agir et s'exprimer avec son corps

L'éducation physique aux cycles 1 et 2

Des outils méthodologiques
pour construire les apprentissages

Une entrée par les verbes d'action
pour programmer l'EPS en cycles 1 et 2
en référence aux programmes de l'école 2002

Equipe EPS 1 de la Charente

L'Éducation Physique aux cycles 1 et 2

Outils méthodologiques

A partir des programmes EPS de 2002, ce document permet de :

- Construire une programmation
- Élaborer des progressions
- Préparer et animer des séances
- Évaluer des acquis

Démarche d'enseignement :

1. Utiliser la trame de variance :

- Les conditions matérielles
- L'espace
- Le corps
- Les autres
- Le temps

2. Identifier les comportements attendus dans les domaines moteur, affectif et social, cognitif.
Relever les indices de progrès et proposer des remédiations

3. Évaluer régulièrement en proposant la réalisation d'actions simples.

Le tableau suivant récapitule les correspondances entre les compétences spécifiques des Programmes EPS de 2002 et les différents verbes d'action répertoriés dans ce document .

Entrée par les verbes d'action du répertoire moteur	page	1. Réaliser une action que l'on peut mesurer	2. Adapter ses déplacements à différents types d'environnement	3. Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement	4. Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive
COURIR	3 - 4	Act. Athlétiques			
SAUTER / FRANCHIR	5 - 6	Act. Athlétiques			Act. Gymniques
LANCER / FRAPPER / PROPULSER	7 - 8	Act. Athlétiques		Jeux et sports collectifs	Act. Gymnastique Rythmique, Expression avec matériel
RAMPER / QUADRUPEDIE	9 - 10		Act. Variées en priorité au cycle 1		
ROULER / TOURNER / SE RENVERSER	11 - 12				Act. Gymniques
S'EQUILIBRER	13 - 14		Activités de roule, glisse, cirque, act. nautiques, équitation		Act. Gymniques, Expression
GRIMPER / SE SUSPENDRE	15 - 16		Act. d'Escalade		Act. Gymniques
S'EXPRIMER CORPORELLEMENT	17 - 18				Act. Gymniques : Rythmique, ou Sportive, Expression, Danse, Cirque...
POUSSER / TIRER / SOULEVER / PORTER / LUTTER	19 - 20		Act.de roule, glisse par 2	Jeux et sports duels	Acrosport, Expression, Danse
JOUER EN EPS à plusieurs	21 - 22			Jeux et sports collectifs	
NAGER	23 - 24		Priorité au cycle 2		

COURIR

Compétence spécifique EPS : **Réaliser une action que l'on peut mesurer (cycle 1), une performance mesurée (cycle 2)**

Mise en oeuvre	Niveau à atteindre
<p>Courir dans des situations variées :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ en aménageant les espaces, les parcours, les matériels installés... ➤ en sollicitant le coureur dans différentes allures (rapports entre la vitesse, la distance à parcourir, la durée de l'effort...) : matérialiser le temps (sablier, comptine...) et la distance pour doser la vitesse ➤ en proposant un but adapté aux motivations des élèves : <ul style="list-style-type: none"> - en C1 : courir pour échapper au lion, courir et franchir les obstacles comme la gazelle - en C2 : courir pour atteindre la zone la plus éloignée au signal des 6 sec. 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Course de vitesse</u> : C1 : Courir vite en ligne droite pendant 4 à 5 sec. C2 : Partir au moment juste, maintenir sa vitesse pendant 6 secondes. • <u>Course d'obstacles</u> : C1 : Franchir des obstacles variés . C2 : Courir vite en franchissant les obstacles (la hauteur des obstacles est inférieure à la hauteur du genou de l'enfant) • <u>Relais</u>: C2 : Courir vite à plusieurs pour recevoir et/ou transmettre un objet sans rupture de vitesse • <u>Course de durée</u> : C2 : Courir quelques minutes (à partir de 5 min.) sur un parcours donné sans marcher, en aisance respiratoire (capacité de pouvoir parler pendant la course)

LA TRAME DE VARIANCE : Comment construire, multiplier, diversifier et faire évoluer les situations d'apprentissage en jouant sur les 5 facteurs suivants.

Conditions matérielles	Espace	Temps	Le corps	Les autres
<p>SOL</p> <ul style="list-style-type: none"> - sur des terrains ou revêtements variés (sous-bois, herbe, sable, goudron, tartan... - avec ou sans pente - avec ou sans obstacle <p>MATERIEL avec ou sans matériel fixe ou mobile (ballons, cerceaux, plots, sacs de graines, cordes, lignes au sol...)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - selon des directions variées - sur des distances plus ou moins longues - en franchissant une ligne, un obstacle.. 	<p>Longtemps et régulièrement, pendant un temps donné, selon un rythme:</p> <ul style="list-style-type: none"> - vite, - lentement - en accélérant - aussi vite que.. <p>En partant au moment juste, à des signaux différents:</p> <ul style="list-style-type: none"> - sonores - visuels - tactiles 	<ul style="list-style-type: none"> - en s'aidant ou non des bras - les yeux fermés - varier l'orientation des appuis (talons, pointes à plat, intérieur, extérieur.. 	<ul style="list-style-type: none"> - seul - avec les autres - contre les autres - poursuivre - attraper - éviter - toucher - fuir - accompagner - coopérer - dépasser l'autre - transmettre un objet...
<p>← Obstacles de différentes hauteurs ou irrégulièrement espacés ————— Varier l'amplitude et la fréquence des foulées ————— →</p>				

L'OBSERVATION :

Pour aider le maître à repérer les indices pertinents de progrès, l'observation s'exercera en fonction des comportements attendus dans les 3 domaines : moteur, affectif et social, cognitif

Comportement moteur	Comportement affectif et social	Comportement cognitif
L'ENFANT <ul style="list-style-type: none"> - s'oriente et s'engage dans le sens de la course - lève les pieds, les genoux - s'aide des bras pour rythmer la course - s'aide des bras pour équilibrer la course - lève la tête, prend des informations - module sa course en fonction de l'obstacle - enchaîne course et saut - se rééquilibre après un franchissement, enchaîne saut et course - maintient une allure, une accélération - accélère, décélère selon nécessité - change de direction selon nécessité 	L'ENFANT <ul style="list-style-type: none"> - accepte l'effort - persévère - est attentif - s'inclut dans un groupe, une équipe - accepte un rôle et s'y tient - coopère dans un jeu, un relais 	L'ENFANT <ul style="list-style-type: none"> - respecte la consigne, la règle - se situe dans l'espace de jeu - court en fonction des exigences - gère son effort

L'EVALUATION :

	Cycle des apprentissages premiers	Cycle des apprentissages fondamentaux
<i>Quoi évaluer ?</i>	Des actions simples en relation avec les objectifs	Des actions simples en relation avec les objectifs
<i>Comment évaluer ?</i>	Dans des jeux variés de course, de course et sauts, course et franchissement... Ex.: jeu de puce : « courir pour toucher, courir pour éviter »	Dans des situations spécifiques Ex.: courir dans des jeux, courir vite (4 à 6 sec.), courir longtemps (6 à 12 min.)
<i>Quels supports matériels pour l'évaluation?</i>	2 formes possibles : <ul style="list-style-type: none"> • Évaluation collective à partir d'un tableau (mémoire collective de la classe) : « Nous avons réalisé les actions suivantes » • Évaluation individuelle: « Je sais » : vignette, dessin, pictogramme représentant l'action « Je peux » : utilisation de gommettes-couleurs en face de l'action réalisée 	

SAUTER - FRANCHIR

Compétence spécifique EPS : **Réaliser une action que l'on peut mesurer (cycle 1), une performance mesurée (cycle 2)**

<i>Mise en oeuvre</i>	<i>Niveau à atteindre</i>
<ul style="list-style-type: none"> - Adapter son saut à une intention : en hauteur, en longueur, multibonds, en gymnastique, dans l'eau ... - Favoriser des impulsions sur un pied (vers un pied d'appel) - Coordonner une course réduite (5 à 7 foulées maximum en C2) avec l'impulsion du saut - Maîtriser sa réception 	<ul style="list-style-type: none"> - C1 : Sauter le plus loin possible sur un tapis depuis un élément (plinth bas 60 cm) - C2 : Courir (sur 5m environ) pour sauter dans une zone de réception stabilisée (tapis calés, sable ratissé...)

LA TRAME DE VARIANCE:

Comment construire, multiplier, diversifier et faire évoluer les situations d'apprentissage en jouant sur les 5 facteurs suivants.

Conditions matérielles	Espace	Temps	Le corps	Les autres
<p>SOL pelouse, sable, eau, goudron, sol plastifié, plancher, banc, plot, buse..</p> <p>MATERIEL poutre, tronc, tracés au sol, cordes, lattes, pneus, cerceaux, élastiques, plinth, cartons, palets, tapis, barils, trampoline, briques...</p>	<ul style="list-style-type: none"> - près, loin, - à l'extérieur, - vers le haut, - vers le bas, - vers l'avant, - vers l'arrière, - à droite, à gauche, - par dessus, - en tournant, - avec élan, sans élan... 	<ul style="list-style-type: none"> - En suivant un rythme, - en accélérant dans une succession de sauts, - en décélérant - en même temps que, juste après, - en alternant les sauts (ex.: pieds joints et cloche-pied)... 	<ul style="list-style-type: none"> - Debout, - accroupi, - en quadrupédie, - avec appel : 2 pieds / 1 pied - avec réception : 2 pieds / 1 pied - en faisant une autre action pendant le temps de suspension... 	<ul style="list-style-type: none"> - À deux, - en se donnant la main, - en dansant avec l'autre, - en imitant l'autre, - en faisant autre chose que l'autre, - par-dessus l'autre...

L'OBSERVATION : Pour aider le maître à repérer les indices pertinents de progrès, l'observation s'exercera dans 3 secteurs : moteur, affectif et social, cognitif

Comportement moteur	Comportement affectif et social	Comportement cognitif
<p>L'ENFANT</p> <ul style="list-style-type: none"> - s'adapte aux diverses situations de saut : obstacles, cordes, marelles, eau... - prend des informations par le regard, - prend une course d'élan utile : il y a ou non continuité entre la course et le saut, - prend appel pied droit, gauche, ou indifféremment - prend l'appel indiqué : sur 1 pied, 2 pieds, son impulsion est dynamique: vitesse et amplitude du saut, ses bras aident et équilibrent le saut, sa jambe d'appui pousse, - se grandit au cours du saut, sa réception est maîtrisée, équilibrée 	<p>L'ENFANT</p> <ul style="list-style-type: none"> - accepte, refuse, - craint, - limite, - éprouve du plaisir, - saute à son tour, - veille à la sécurité - prend des risques raisonnés, - fait preuve de cran. 	<p>L'ENFANT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilise un langage précis, - apprécie les distances, les trajectoires - fait la relation entre la cause et l'effet - propose - critique

L'EVALUATION :

	Cycle des apprentissages premiers	Cycle des apprentissages fondamentaux
<i>Quoi évaluer ?</i>	Des actions simples en relation avec les objectifs	Des actions simples en relation avec les objectifs
<i>Comment évaluer ?</i>	Dans des ateliers variés de saut / franchissement... Ex.: Matériel : 1 banc + 1 cerceau / Consigne: marcher et/ou courir sur le banc, sauter en contre-bas en maîtrisant la réception dans le cerceau	A partir de dispositifs spécifiques Ex.: matériel : 1 caisson de plinth (hauteur 10 à 20 cm maxi.) Consigne : courir, sauter en contre-haut sur le plinth et arriver équilibré sur les pieds
<i>Quels supports matériels pour l'évaluation?</i>	2 formes possibles : <ul style="list-style-type: none"> - Évaluation collective à partir d'un tableau (mémoire collective de la classe) : « Nous avons réalisé les actions suivantes » - Évaluation individuelle: « Je sais » : vignette, dessin, pictogramme représentant l'action « Je peux » : utilisation de gommettes-couleurs en face de l'action réalisée 	

LANCER – FRAPPER - PROPULSER

Compétence spécifique EPS(cycle 1) : Réaliser une action que l'on peut mesurer / Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement	
<i>Mise en œuvre</i>	<i>Niveau à atteindre pour les élèves</i>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Adapter la forme du geste à l'engin et au but. Lancer équilibré avec amplitude et accélération du geste. Lancer sans sortir de la zone d'élan 2. Coopérer avec des partenaires pour affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif, comme attaquant et comme défenseur 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lancers athlétiques : Lancer des balles-comètes (balles nouées dans un tissu), 2. Jeux collectifs : Transporter des objets vers un but seul ou avec son équipe
Compétence spécifique EPS(cycle 2) : Réaliser une performance mesurée / S'opposer individuellement ou collectivement	
<i>Mise en œuvre</i>	<i>Niveau à atteindre pour les élèves</i>
Idem	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lancers athlétiques : Courir et lancer des objets légers sans sortir de la zone d'élan 2. Jeux collectifs : Passer à un partenaire vers la cible pour attaquer, Courir et toucher le porteur de balle, s'interposer... 3. Jeux de raquettes / jeux de crosse : Frapper une balle vers le camp ou la cible

LA TRAME DE VARIANCE:

Comment construire, multiplier, diversifier et faire évoluer les situations d'apprentissage en jouant sur les 5 facteurs suivants.

Conditions matérielles	Espace	Temps	Le corps	Les autres
<p>LE MILIEU : salle de jeu, cour, stade, eau, lieu aménagé avec cibles (buts, panneaux de mini-basket, filets, tracés au sol), nature...</p> <p>MATERIEL à LANCER:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formes, poids, volume, densité, texture, qualités de réponses différentes. • Objets plats : anneaux, palets, freesbee, assiettes en carton, cerceaux, sacs de graines... • Objets sphériques : balles, ballons, b. de baudruche, boules... • Objets allongés : bâtons,... • autres: comètes, cordes, fléchettes, à velcro, volant... <p>Matériel à frapper, propulser : bâton, crosse, raquette, maillet...</p>	<ul style="list-style-type: none"> - loin, - dans, - vers, - entre, - au-delà, - à droite, à gauche, - par dessus, - dans un couloir, sur un mur, au sol, - avec élan, sans élan, - dans des cibles ou sur des plans verticaux, horizontaux, obliques, - sur des cibles fixes ou mobiles, en suspension... 	<ul style="list-style-type: none"> - À un signal, - en même temps que, - avant, après, - dans une succession, - à son tour, - vite, plus vite... 	<ul style="list-style-type: none"> - À 1 main, à 2 mains, avec l'autre main, - en tournant, - avec extension, - par enlevé (du bas vers le haut) - par rabatté (du haut vers l'avant) - à bras cassé, - debout, accroupi, - couché sur le dos, le ventre, - avec les pieds, - avec la tête... 	<ul style="list-style-type: none"> - vers l'autre, - à l'autre, - au sein d'une équipe, - en imitant l'autre, - en faisant autre chose que son camarade... - en prenant en compte contre l'adversaire

L'OBSERVATION :

Pour aider le maître à repérer les indices pertinents de progrès, l'observation s'exercera dans 3 secteurs : moteur, affectif et social, cognitif

Comportement moteur	Comportement affectif et social	Comportement cognitif
<p><i>L'ENFANT</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - prend des informations par le regard, - adapte son geste à l'engin, à l'intention, - suit l'engin du regard, - a des appuis stables et un bon équilibre général - donne de la vitesse et de l'ampleur à son geste - se rééquilibre après le geste 	<p><i>L'ENFANT</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - accepte, - refuse - craint - imite - éprouve du plaisir - lance à son tour - veille à la sécurité 	<p><i>L'ENFANT</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - utilise un langage précis - apprécie les distances, les trajectoires - fait la relation entre la cause et l'effet - propose - critique

L'EVALUATION :

	Cycle des apprentissages premiers	Cycle des apprentissages fondamentaux
<i>Quoi évaluer ?</i>	Des actions simples en relation avec les objectifs	Des actions simples et enchaînées en relation avec les objectifs
<i>Comment évaluer ?</i>	<p>Dans des ateliers variés ou dans des jeux. Exemples :</p> <p>Matériel: balles, élastique tendu à 1m 50 du sol / Consigne : « lancer les balles par-dessus l'élastique »</p> <p>Matériel: 4 ballons posés au sol à 4m du mur / Consigne « frapper successivement les ballons pour toucher le mur »</p> <p>Matériel: 3 balles, une crosse / Consigne : « frapper successivement les balles posées sur le sol pour atteindre le mur situé à 3m »</p>	<p>Dans des ateliers de lancer, frapper, propulser ou dans des jeux. Ex.: dans le jeu des balles brûlantes (n° 95fichier USEP « 120 jeux pour les petits »)</p> <p>On évaluera : la participation au jeu, le lancer à bras cassé, la fréquence de réussite dans le frapper ou la propulsion (au pied, ou avec une crosse ou une raquette)</p> <p>Variables pour le jeu : outre la main, utiliser le pied, la crosse ou la raquette</p>
<i>Quels supports matériels pour l'évaluation?</i>	<p>2 formes possibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Évaluation collective à partir d'un tableau (mémoire collective de la classe) : « Nous avons réalisé les actions suivantes » - Évaluation individuelle: « Je sais » : vignette, dessin, pictogramme représentant l'action <li style="padding-left: 20px;">« Je peux » : utilisation de gommettes-couleurs en face de l'action réalisée 	

RAMPER – QUADRUPEDIE

Compétence spécifique EPS : Adapter ses déplacements à différents types d'environnement	
Mise en oeuvre au cycle des Apprentissages Premiers*	Niveau à atteindre
– Evoluer dans des formes de déplacement mobilisant tout type d'appuis (jambes, ventre...) intégrant les membres supérieurs	– C1 : Se déplacer à quatre pattes en appuis sur les mains et les pieds dans un environnement aménagé (parcours avec plan incliné...)

*** Remarque : A la fin de la Moyenne Section, il n'y a plus lieu de traiter ces actions prioritairement.**

LA TRAME DE VARIANCE:

Comment construire, multiplier, diversifier et faire évoluer les situations d'apprentissage en jouant sur les 5 facteurs suivants.

Conditions matérielles	Espace	Temps	Le corps	Les autres
<p>SOL</p> <p>salle de jeu, pelouse, sable, tapis, eau...</p>	<ul style="list-style-type: none"> – vers l'avant, – vers l'arrière, – sur le côté, – en montant, – en descendant sur – à l'intérieur de, – en franchissant des obstacles, – en variant les hauteurs... 	<ul style="list-style-type: none"> – vite, – lentement, – en alternant... 	<ul style="list-style-type: none"> – sur le ventre, – sur le dos, – sur le côté – avec 1 bras, 2 bras (traction) – avec 3, 4 appuis (quadrupédie, ramper) – le plus à plat possible – les yeux ouverts ou fermés 	<ul style="list-style-type: none"> – À 2 – en portant l'autre, – par-dessus l'autre...
<p>MATERIEL</p> <p>banc, table, poutre, tronc d'arbre, tracés au sol, élément de plinth ...</p>				

L'OBSERVATION : Pour aider le maître à repérer les indices pertinents de progrès, l'observation s'exercera dans 3 secteurs : moteur, affectif et social, cognitif

Comportement moteur	Comportement affectif et social	Comportement cognitif
<p><i>L'ENFANT</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - s'adapte aux diverses consignes, ou dispositifs - progresse, - manifeste de la tonicité... 	<p><i>L'ENFANT</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - accepte, - refuse, - craint, - imite, - a peur de se salir, - fait preuve de cran... 	<p><i>L'ENFANT</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - utilise un langage précis - propose

L'EVALUATION :

	Cycle des apprentissages premiers
<i>Quoi évaluer ?</i>	Des actions simples en relation avec les objectifs
<i>Comment évaluer ?</i>	<p>Dans des ateliers variés de ramper – quadrupédie</p> <p>Ex.: Matériel: un banc incliné Consigne: « Gravier le banc en rampant, puis redescendre en rampant »</p> <p>Matériel: une barre placée horizontalement à 30 cm du sol Consigne : « Passer sous la barre en rampant sur le dos »</p> <p>Consigne: « Faire le saut du lapin sur 5m »</p>
<i>Quels supports matériels pour l'évaluation?</i>	<p>2 formes possibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Évaluation collective à partir d'un tableau (mémoire collective de la classe) : « Nous avons réalisé les actions suivantes » - Évaluation individuelle: « Je sais »: vignette, dessin, pictogramme représentant l'action « Je peux » : utilisation de gommettes-couleurs en face de l'action réalisée

ROULER – TOURNER – SE RENVERSER

Compétence spécifique EPS : Adapter ses déplacements à différents types d'environnement	
Mise en oeuvre	Niveau à atteindre
<ul style="list-style-type: none"> - Accepter de perdre ses repères de terrien - Approcher les capacités suivantes : <ul style="list-style-type: none"> adapter son attitude à l'intention accepter de se renverser, de rouler, de tourner autour, dans l'eau... suivre une trajectoire rectiligne finir en équilibre 	<ul style="list-style-type: none"> - C1 : Rouler sur un plan incliné dans le sens longitudinal puis vers l'avant - C2 : Exécuter une roulade gymnique sur le tapis, en avant ou en arrière avec un départ et une arrivée équilibrés.

LA TRAME DE VARIANCE: Comment construire, multiplier, diversifier et faire évoluer les situations d'apprentissage en jouant sur les 5 facteurs suivants.

Conditions matérielles	Espace	Temps	Le corps	Les autres
<p>Sol</p> <ul style="list-style-type: none"> - plancher - revêtements divers - pelouse - eau - ... <p>Matériel : tapis, bancs, plinth, tremplin, trampoline, plan incliné, matelas...</p> <p>Turner autour de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - barres fixes, - barres asymétriques - main courante - cordes horizontales - axe mobile (trapèze...) <p>Turner en suspension :</p> <ul style="list-style-type: none"> - sous une barre - sous un trapèze - entre 2 cordes verticales - entre 2 barres ou 2 cordes horizontales <p>Se renverser :</p> <ul style="list-style-type: none"> - appuis renversés (contre un mur...) 	<p>Rouler, tourner :</p> <ul style="list-style-type: none"> - vers l'avant - vers l'arrière - longitudinalement - en l'air - au-dessus d'un obstacle - avec élan, sans élan - en franchissant : en contre-haut, sur un plan incliné, en contre-bas - autour d'un axe vertical - sur un espace plus court <p>Se renverser</p> <ul style="list-style-type: none"> - vers l'avant - sur le côté - sans élan - avec élan - en contre-bas - à niveau - en contre-haut 	<p>Rouler, tourner</p> <ul style="list-style-type: none"> - lentement - vite - en même temps que - en suivant un rythme - en accélérant - en décélérant - succession de roulades <p>Se renverser</p> <ul style="list-style-type: none"> - plus ou moins vite 	<p>Rouler, tourner :</p> <ul style="list-style-type: none"> - droit et tendu - tonique - mou, relâché - dur <p>Arriver :</p> <ul style="list-style-type: none"> - sur le dos - sur les fesses - sur les pieds <p>Se renverser sur les mains :</p> <ul style="list-style-type: none"> - tonique - yeux ouverts - yeux fermés <p>Arriver :</p> <ul style="list-style-type: none"> - sur le dos - sur les fesses - d'un seul bloc - sur les pieds 	<p>Rouler, tourner</p> <ul style="list-style-type: none"> - à deux - en imitant l'autre - par dessus l'autre - en faisant autre chose que l'autre <p>Se renverser</p> <ul style="list-style-type: none"> - en imitant l'autre - seul - en même temps que l'autre - en faisant autre chose que l'autre

L'OBSERVATION : Pour aider le maître à repérer les indices pertinents de progrès, l'observation s'exercera dans 3 secteurs : moteur, affectif et social, cognitif

Comportement moteur	Comportement affectif et social	Comportement cognitif
<ul style="list-style-type: none"> - S'adapte aux diverses situations de renversement, de roulades, de rotations, de vrilles... - prend des informations visuelles et tactiles - enchaîne élan, rotation, réception - a des appuis dynamiques : jambes et bras - en rotation : s'aide de ses bras pour s'équilibrer, enchaîne élan, rotation, réception - en renversement, maîtrise sa réception, assure son équilibre 	<ul style="list-style-type: none"> - Accepte, refuse la perte d'équilibre vertical - craint - imite - éprouve du plaisir - exécute à son tour - veille à la sécurité - prend des risques raisonnés - fait preuve de cran 	<ul style="list-style-type: none"> - s'adapte à une consigne - utilise un langage précis - apprécie les difficultés - fait la relation entre cause et effet - mémorise - propose - critique

L'EVALUATION :

	Cycle des apprentissages premiers	Cycle des apprentissages fondamentaux
Quoi évaluer ?	Des actions simples en relation avec les objectifs	Des actions simples et enchaînées en relation avec les objectifs
Comment évaluer ?	<p>Dans des ateliers variés :</p> <p>Exemples :</p> <ul style="list-style-type: none"> - roulade, rotation <p>matériel : un plan incliné</p> <ul style="list-style-type: none"> - consigne : accepter de rouler vers l'avant et vers le bas <ul style="list-style-type: none"> - renversement <p>matériel : marches aménagées (ex. 2 plinths)</p> <ul style="list-style-type: none"> - consigne : descendre la tête en premier 	<p>Dans des situations spécifiques</p> <p>Exemples :</p> <ul style="list-style-type: none"> - rotations <p>matériel : plusieurs tapis</p> <ul style="list-style-type: none"> - consigne : enchaîner déplacements et roulades <ul style="list-style-type: none"> - renversement <p>matériel : plinths de différentes hauteurs</p> <ul style="list-style-type: none"> - consigne : descendre successivement des différents plinths les mains en avant
Quels supports matériels pour l'évaluation?	<p>2 formes possibles :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Évaluation collective à partir d'un tableau (mémoire collective de la classe) : « Nous avons réalisé les actions suivantes » 2. Évaluation individuelle: <ul style="list-style-type: none"> « Je sais » : vignette, dessin, pictogramme représentant l'action « Je peux » : utilisation de gommettes-couleurs en face de l'action réalisée 	

S'EQUILIBRER

Compétence spécifique EPS : **Adapter ses déplacements à différents types d'environnement**

Mise en oeuvre	Niveau à atteindre
<ul style="list-style-type: none"> - Oser évoluer dans des situations inhabituelles de déséquilibre dans des conditions variées et/ou inhabituelles (eau, sol, espace aérien, matériel...) - Maîtriser son équilibre. Savoir se mettre en sécurité au cours des chutes 	<p>C1 : Se déplacer sur un banc, une poutre basse...</p> <p>C2 : En vélo, faire du vélo sur 2 roues. En natation, se déplacer dans l'eau avec une « frite ».</p>

LA TRAME DE VARIANCE:

Comment construire, multiplier, diversifier et faire évoluer les situations d'apprentissage en jouant sur les 5 facteurs suivants.

Conditions matérielles	Espace	Temps	Le corps	Les autres
<p>Fixe plinth, poutre, barres, tronc d'arbre, mur, rocher, bancs, chaises, cordes, lignes...</p> <p>Mobile neige, skis, glace, patins, patins à roulettes, planches à roulettes, bicyclette, échasses, trottinettes, trapèze, balançoire, filet, fil, cheval, pont de singe</p> <p>Flottant eau, planches, haltères, tapis... bateaux divers</p>	<p>En déplacement :</p> <ul style="list-style-type: none"> - avant - arrière - latéral - en pivotant - en marchant - courant - sautant - transportant - roulant - glissant - franchissant : <li style="padding-left: 20px;">un camarade <li style="padding-left: 20px;">un obstacle 	<ul style="list-style-type: none"> - avant - après - entre deux actions - après un signal : <li style="padding-left: 20px;">visuel <li style="padding-left: 20px;">auditif <li style="padding-left: 20px;">tactile 	<p>avec différents appuis :</p> <ul style="list-style-type: none"> manuels pédestres manuels et pédestres <p>les yeux fermés</p> <p>à partir de différentes positions :</p> <ul style="list-style-type: none"> ventrale dorsale latérale 	<p>avec ou sans aide</p> <p>à plusieurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - en même temps que l'autre - avant l'autre - après l'autre - en imitant <p>en jouant avec l'équipe de l'autre</p>

L'OBSERVATION : Pour aider le maître à repérer les indices pertinents de progrès, l'observation s'exercera dans 3 secteurs : moteur, affectif et social, cognitif

Comportement moteur	Comportement affectif et social	Comportement cognitif
<p><i>L'ENFANT</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - S'adapte aux diverses situations d'équilibre (ligne, poutre, plan incliné, rocher, objet mobile...) - Prend des informations : <ul style="list-style-type: none"> visuelles tactiles auditives Les segments libres aident à l'équilibration - Réorganise en permanence le placement des segments les uns par rapport aux autres (fixation du bassin) - Utilise les qualités du mouvement suivantes : amplitude, tonicité - Est capable d'enchaîner des équilibres 	<p><i>L'ENFANT</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - accepte de prendre des risques : seul, à plusieurs - craint - imite - éprouve du plaisir - veille à la sécurité - fait preuve de cran 	<p><i>L'ENFANT</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - propose - critique - s'adapte à une consigne - utilise un langage précis - fait la relation entre cause et effet - mémorise

L'EVALUATION :

	Cycle des apprentissages premiers	Cycle des apprentissages fondamentaux
Quoi évaluer ?	Des actions simples en relation avec les objectifs	Des actions simples et enchaînées en relation avec les objectifs
Comment évaluer ?	<p>Dans des ateliers variés d'équilibre</p> <p>Exemples :</p> <p>matériel : une ligne</p> <ul style="list-style-type: none"> - consigne : marcher en équilibre – s'arrêter équilibré <p>matériel : une grande planche – un bord de piscine</p> <ul style="list-style-type: none"> - consigne : s'équilibrer verticalement au moyen d'appuis manuels et semi solides. 	<p>Dans des situations spécifiques</p> <p>Exemples :</p> <p>matériel : banc, poutre, table...</p> <ul style="list-style-type: none"> - consigne : enchaîner des équilibres sur des surfaces de plus en plus étroites et hautes <p>matériel : 2 planches – 2 câbles (natation)</p> <ul style="list-style-type: none"> - consigne : passer d'un équilibre dorsal à un équilibre ventral
Quels supports matériels pour l'évaluation?	<p>2 formes possibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Évaluation collective à partir d'un tableau (mémoire collective de la classe) : « Nous avons réalisé les actions suivantes » - Évaluation individuelle: <ul style="list-style-type: none"> « Je sais » : vignette, dessin, pictogramme représentant l'action « Je peux » : utilisation de gommettes-couleurs en face de l'action réalisé 	

GRIMPER – SE SUSPENDRE

Compétence spécifique EPS : **Adapter ses déplacements à différents types d'environnement**

Mise en oeuvre	Niveau à atteindre
<ul style="list-style-type: none"> - Evoluer dans des situations inhabituelles de contre-haut, contre-bas, à 4 pattes, rouler, se balancer..., en milieu instable (piscine..) - Enchaîner une succession d'appuis 	<ul style="list-style-type: none"> - C1 : Grimper sur des éléments ou des structures d' une hauteur maximale de 1m80 - C2 : Franchir un espace à l'aide d'une corde oscillante en se balançant...

LA TRAME DE VARIANCE:

Comment construire, multiplier, diversifier et faire évoluer les situations d'apprentissage en jouant sur les 5 facteurs suivants.

Conditions matérielles	Espace	Temps	Le corps	Les autres
<ul style="list-style-type: none"> - Table, - banc, - poutre, - escalier, - espalier, - arbre, - corde à noeud / lisse, verticale / oblique - mur à grimper, - cage à écureuil, - filet, - mâts, - escabeau, - échelle fixe ou mobile (bois, corde, métal, pneus) - talus, - rocher ... 	<ul style="list-style-type: none"> - vers le haut, - vers le bas, - à l'oblique, - sur l'échelle oblique, - à la verticale, - en zigzag, - dans toutes les directions en variant l'amplitude des gestes 	<ul style="list-style-type: none"> - vite, - lentement, - en accélérant, - en décélérant, - en même temps que, - plus vite que, - en conservant un rythme 	<ul style="list-style-type: none"> - avec tout le corps, - avec les mains seules, - avec les pieds seuls, - utilisation de la main, des doigts, - groupé, dégroupé, - la tête en bas, - en opposé : main dte / pied gche, - en alternance : main dte / pied droit, - corps en face, corps de dos, - yeux ouverts / fermés... 	<ul style="list-style-type: none"> - avec aide, - en aidant, - à 2, - à plusieurs, en prenant appui sur un autre ou sur d'autres (courte échelle, pyramide...) - en portant l'autre, - par-dessus l'autre...

L'OBSERVATION : Pour aider le maître à repérer les indices pertinents de progrès, l'observation s'exercera dans 3 secteurs : moteur, affectif et social, cognitif

Comportement moteur	Comportement affectif et social	Comportement cognitif
<p><i>L'ENFANT</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - s'adapte aux diverses situations de grimper - prend des informations : <ul style="list-style-type: none"> visuelles : élargit son champ de vision pour s'organiser tactiles : en variant les appuis, les zones d'appui, les prises auditives - grimpe les yeux fermés. - ose des positions du corps inhabituelles dans l'espace. - enchaîne les actions. 	<p><i>L'ENFANT</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Accepte / refuse, - craint / imite, - éprouve du plaisir, - veille à la sécurité, - prend des risques raisonnés, - fait preuve de cran, - aide / coopère / pare - maîtrise ses émotions, - joue avec le vide. 	<p><i>L'ENFANT</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - utilise un langage précis - prend en compte le matériel, les installations, l'environnement - propose, - critique, - s'adapte à la consigne, - mémorise

L'EVALUATION :

<i>Quoi évaluer ?</i>	Des actions simples en relation avec les objectifs	Des actions simples et enchaînées en relation avec les objectifs
<i>Comment évaluer ?</i>	Dans des ateliers variés de grimper / se suspendre Ex.: Matériel: escabeau ou échelle ou espalier... + 1 ballon de baudruche - Consigne: « Grimper pour toucher le ballon » et redescendre.	Ex.: Matériel : mur d'escalade, un talus, des espaliers, autres structures à grimper - Consigne : « Réaliser un parcours défini avec un minimum de temps d'arrêt » (favoriser l'enchaînement des actions).
<i>Quels supports matériels pour l'évaluation?</i>	2 formes possibles : <ul style="list-style-type: none"> - Évaluation collective à partir d'un tableau (mémoire collective de la classe) : « Nous avons réalisé les actions suivantes » - Évaluation individuelle: <ul style="list-style-type: none"> « Je sais » : vignette, dessin, pictogramme représentant l'action « Je peux » : utilisation de gommettes-couleurs en face de l'action réalisée 	

S'EXPRIMER CORPORELLEMENT

Compétence spécifique EPS : **(C1 : Réaliser des actions ...)** C2 : **Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive.**

Mise en œuvre	Niveau à atteindre pour les élèves
Exprimer corporellement des personnages, des images, des sentiments. S'exprimer de façon libre ou en suivant des rythmes sur des supports sonores divers avec ou sans engin Communiquer aux autres des sentiments, des émotions Réaliser des actions « acrobatiques » (ex.: gym, GRS, cirque: recherche d'exploits)	Ex. : Danser, composer, une courte séquence dansée mémorisée corporellement, de 2 à 3 mouvements simples, En C1, phrase répétée et apprise par mémorisation corporelle des élan; pour les petits, l'aspect expressif est privilégié. En C2 : les mouvements s'inscrivent dans une direction, une durée, un rythme précis pour communiquer des émotions exprimant des univers personnels et collectifs

LA TRAME DE VARIANCE:

Comment construire, multiplier, diversifier et faire évoluer les situations d'apprentissage en jouant sur les 5 facteurs suivants.

Conditions matérielles	Espace	Temps	Le corps	Les autres
<p>MILIEU</p> <ul style="list-style-type: none"> - Salle de jeu, - cour, - milieu naturel, - scène, - stade, - place publique... <p>MATERIEL: <i>Il sera de forme, poids, volume, densité, texture, différents afin de prolonger / agrandir / impulser le mouvement corporel :</i></p> <p>Ballon, ballon de baudruche, corde, élastique, ruban, tissus, bâton, masque, plume, maquillage...</p>	<p>DEPLACEMENTS :</p> <ul style="list-style-type: none"> - directions (devant...) - trajectoires (courbe...) <p>NIVEAUX :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Haut, bas, intermédiaires... <p>VOLUMES :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Grand, petit, large, étroit... 	<ul style="list-style-type: none"> - Travail sur la pulsation, - sur le temps, - sur les accents, - sur le silence, - sur le repérage des phrases musicales... 	<p>Utilisation segmentaire :</p> <ul style="list-style-type: none"> - tête, - épaules – buste - jambes: <ul style="list-style-type: none"> en coordination en opposition, en dissociation 	<ul style="list-style-type: none"> - Seul, - à 2, - à plusieurs : <ul style="list-style-type: none"> - en petits groupes, - collectivement - de façon : <ul style="list-style-type: none"> - simultanée - alternative - jeu de miroir
<p>← ENERGIE: → <i>Utilisation du tonus musculaire selon les nuances suivantes: tonique / relâché / saccadé / lié</i></p>				

L'OBSERVATION :

Pour aider le maître à repérer les indices pertinents de progrès, l'observation s'exercera dans 3 secteurs : moteur, affectif et social, cognitif

Comportement moteur	Comportement affectif et social	Comportement cognitif
<p><i>L'ENFANT</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - varie, dose, maîtrise, anticipe les composantes du mouvement pour affiner, styliser sa motricité - manifeste une disponibilité corporelle (aisance, fluidité, amplitude) - enchaîne des actions 	<p><i>L'ENFANT</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - S'implique, éprouve du plaisir - prend des risques, ose l'inhabituel, l'étrange - accepte, craint, imite, - entre en relation avec les autres - entre en relation avec les spectateurs - accepte la contrainte - accepte les divergences - accepte la critique - propose une critique constructive 	<p><i>L'ENFANT</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - utilise un langage porteur de sens (donc précis) - mémorise - critique, propose, - construit son projet - établit une relation intentionnelle avec le monde sonore au service de son projet - prend des initiatives - affirme son autonomie

L'EVALUATION :

	Cycle des apprentissages premiers	Cycle des apprentissages fondamentaux
<i>Quoi évaluer ?</i>	L'évolution des conduites de l'enfant (sur les plans moteur, affectif, et cognitif)	
<i>Comment évaluer ?</i>	Par des mises en situation variées : sollicitant l'imaginaire utilisant des objets stimulants : Ex.: ballon de baudruche – tissus...	Par des mises en situation variées : sollicitant <ul style="list-style-type: none"> - l'imaginaire - des échanges (corporels, verbaux) : entre danseurs, entre danseurs et spectateurs mettant en jeu les capacités de l'enfant à construire, organiser, mémoriser
<i>Quels supports matériels pour l'évaluation ?</i>	2 formes possibles : <ul style="list-style-type: none"> - Évaluation collective à partir d'un spectacle (mémoire collective de la classe), de documents (vidéos, photos, écrits...) réalisés pendant la conduite du projet : Nous avons réalisé les actions suivantes » - Évaluation individuelle: « Je sais » : vignette, dessin, pictogramme représentant l'action « Je peux » : utilisation de gommettes-couleurs en face de l'action réalisée 	

POUSSER – TIRER- SOULEVER – PORTER - LUTTER

Compétence spécifique EPS : **Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement (cycle 1) / S'opposer individuellement ou collectivement (cycle 2)**

<i>Mise en œuvre (plus spécifiquement à partir des GS)</i>	<i>Niveau à atteindre pour les élèves</i>
<p>(en cycle 1) Partir de... :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Accepter le contact de l'autre - Toucher, déplacer un adversaire, se rééquilibrer...varier les saisies dans des jeux collectifs <p>(en cycle 2) Vers....:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Affronter individuellement un adversaire dans un jeu de lutte comme attaquant, et / ou comme défenseur 	<p>C1 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se disputer la possession d'un ballon - Transporter des « statues » <p>C2 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - A 4 pattes, empêcher un autre enfant de sortir d'un cercle tracé au sol - Attraper les 3 épingles à linge fixés sur le buste de l'adversaire - Retourner la tortue sur le dos

LA TRAME DE VARIANCE:

Comment construire, multiplier, diversifier et faire évoluer les situations d'apprentissage en jouant sur les 5 facteurs suivants : les conditions matérielles (sol, matériel), l'espace, le temps, les parties du corps, les autres.

Conditions matérielles	Espace	Temps	Le corps	Les autres
<p>SOL Selon les actions : sol herbeux tapis, tatami</p> <p>MATERIEL</p> <ul style="list-style-type: none"> - objets à roulettes ou à patins - objets de masse et de volume différents (ballons, cartons, sacs, briques, plastique...) - cordes, cerceaux, toiles, morceaux de moquette... - bâtons 	<ul style="list-style-type: none"> - en avant - en arrière - latéralement - vers le haut - vers le bas - jusqu'à (tirer, pousser) - sur (poser sur) - vers - sans ou avec élan - dans un espace déterminé - ... 	<ul style="list-style-type: none"> - avant, - après, - en même temps que, - au signal 	<ul style="list-style-type: none"> - avec appuis pédestres - avec appuis manuels avec - appuis pédestres et manuels - avec l'épaule - avec le dos - avec la poitrine - 1 bras, 2 bras - en se plaçant face à face - en se plaçant l'un derrière l'autre - en se plaçant côte à côte - en se plaçant accroupis - en se plaçant un genou au sol - ... 	<ul style="list-style-type: none"> - l'autre (le porter, le tirer, le pousser, le soulever...) - avec l'autre, les autres - contre l'autre, les autres (lutter : faire tomber, déséquilibrer, retourner, tenir, maintenir au sol, résister, faire pivoter, s'échapper, se dégager, se relever, attaquer, contre-attaquer, etc...)

L'OBSERVATION :

Pour aider le maître à repérer les indices pertinents de progrès, l'observation s'exercera dans 3 secteurs : moteur, affectif et social, cognitif

ASPECT MOTEUR	ASPECT AFFECTIF ET SOCIAL	ASPECT COGNITIF
L'ENFANT <ul style="list-style-type: none"> - adapte sa position générale à l'intention : vers l'avant pour pousser, vers l'arrière pour tirer - se sert de ses jambes pour soulever, tirer, pousser, porter - saisit efficacement - conserve des appuis solides en déplacement (équilibre) - se sert de ses jambes pour attaquer 	L'ENFANT <ul style="list-style-type: none"> - connaît ses possibilités - collabore, coopère - accepte la chute - accepte le contact - maîtrise son agressivité - n'ose pas, craint - respecte la règle 	L'ENFANT <ul style="list-style-type: none"> - propose - critique - utilise un langage précis - s'adapte à la consigne - fait la relation entre la cause et l'effet - mémorise

L'EVALUATION :

	Cycle des apprentissages premiers	Cycle des apprentissages fondamentaux
<i>Quoi évaluer ?</i>	Des actions simples en relation avec les objectifs	Des actions simples et enchaînées en relation avec les objectifs.
<i>Comment évaluer ?</i>	Dans des ateliers variés : Ex : porter sur 10 m, 3 briques plastiques empilées sans les faire tomber Ex : porter à deux un grand carton alourdi d'objets divers.	A partir de situations clairement définies. Ex : à 2 : porter un camarade en faisant la chaise Ex : à 2 : mettre en place les gros éléments gymniques dans la salle de jeu Ex : à 2, un genou au sol : amener l'autre au sol sur le dos et l'y maintenir 5 secondes.
<i>Quels supports matériels pour l'évaluation ?</i>	2 formes possibles : <ul style="list-style-type: none"> - Évaluation collective à partir d'un tableau (mémoire collective de la classe) : « Nous avons réalisé les actions suivantes » - Évaluation individuelle: « Je sais » : vignette, pictogramme, dessin représentant l'action « Je peux » : utilisation de gommettes ou de couleurs face à l'action réalisée 	

JOUER PENDANT LES SEANCES D'EDUCATION PHYSIQUE

du jeu individuel ou collectif vers les sports collectifs (à partir du CE2)

Compétence spécifique EPS : **Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement (cycle 1) / S'opposer individuellement ou collectivement (cycle 2)**

<i>Mise en œuvre</i>	<i>Niveau à atteindre pour les élèves</i>
<p>Coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif (C1), comme attaquant et comme défenseur (C2)</p> <p><u>Avec les petits</u>, jeux collectifs (y compris jeux de tradition avec ou sans ballons) : jeux de poursuite, de transports d'objets, lancers de balles et ballons dans des cibles et à des distances variées (« déménageurs »)</p> <p><u>Avec les moyens et les grands</u>, mêmes jeux avec des espaces délimités, des rôles différenciés. (jeux d'attaque de châteaux, balle au capitaine..)</p>	<p>Jeux collectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> • (C1) Transporter des objets vers un but (cible), le plus vite possible, seul ou avec son équipe • (C2) Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles : <u>D'attaquant</u>, courir et transporter un objet, recevoir et passer le ballon, recevoir et courir vers le but pour marquer <u>De défenseur</u>, courir et toucher les adversaires porteurs de balle, courir et s'interposer...

Comment faire évoluer le jeu en utilisant des variantes ?

POURQUOI ?	QUOI ?	OU ?	COMMENT ?	QUAND ?
<ul style="list-style-type: none"> - Evolution des relations enfant / enfant - enfant / groupe - enfant / équipe - équipe /équipe - Adaptation à des milieux différents dans des contextes identiques ou évolutifs - Aider à la socialisation 	<ul style="list-style-type: none"> - avec ou sans matériel - la nature de l'objet utilisé - les rôles - la règle du jeu - le nombre de joueurs (partenaires, adversaire) - l'espace du jeu (dimension, distances...) - le temps de jeu - la composition des groupes 	<ul style="list-style-type: none"> - terrain herbe, stabilisé... - eau - forêt - sable 	<ul style="list-style-type: none"> - le maître apprécie et décide - l'enfant participe à l'évolution - l'enfant et le maître apprécient et décident - l'enfant doit partager un jeu avec d'autres camarades 	<ul style="list-style-type: none"> - quand une situation est bien maîtrisée - quand une situation stagne est bloquée - quand la motivation le justifie (cf notion de plaisir)

NAGER

Compétence spécifique EPS : **Adapter ses déplacements à différents types d'environnement (cycle 2)**

Mise en oeuvre	Niveau à atteindre
Réaliser des enchaînements simples d'actions motrices telles que: <ul style="list-style-type: none"> - entrer dans l'eau, - s'immerger, respirer, - se déplacer, se propulser, - flotter, s'équilibrer. 	<ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer en surface et en profondeur dans des formes d'actions inhabituelles mettant en cause l'équilibre: Ex: sauter dans l'eau, aller chercher un objet dans le fond en grand bain, passer dans un cerceau immergé, remonter et se laisser flotter cinq secondes, et revenir au bord.

LA TRAME DE VARIANCE:

Comment construire, multiplier, diversifier et faire évoluer les situations d'apprentissage en jouant sur les 5 facteurs suivants.

Conditions matérielles	Espace	Temps	Le corps	Les autres
<ul style="list-style-type: none"> - Petit bain - Grand bain - Au mur - A l'échelle - Au bord - Sur les marches - Pont de singe - Filin - Cordes - Tapis flottants - Planches - Pull-boy - Frites - Objets flottants - Objets lestés - Haltères - Ligne d'eau - Perche - ... 	<ul style="list-style-type: none"> - En avant - En arrière - En montant - En descendant - Par dessus - Par dessous - Vers le haut - Vers le bas - A l'intérieur - En tournant - A droit - A gauche - Du bord - Dans l'eau - A la surface - Au fond - 	<ul style="list-style-type: none"> - Lentement - Vite - En accélérant - En ralentissant - Sur un rythme précis - En même temps que - Alternativement - Simultanément - Longtemps - Moins longtemps que - ... 	<ul style="list-style-type: none"> - Yeux ouverts - Bouche ouverte - En soufflant - Par le nez - Par la bouche - Assis - Debout - Accroupi - Sur le ventre - Sur le dos - Sur le coté - En boule - Allongé - En apnée - En respirant - En étoile - Avec les bras - Avec les jambes - ... 	<ul style="list-style-type: none"> - Seul - Avec un camarade - Avec plusieurs camarades - En regardant - En imitant - En échangeant - En comptant - En dépassant - Derrière - Devant - A coté - Tirer - Pousser - ...

L'OBSERVATION : Pour aider le maître à repérer les indices pertinents de progrès, l'observation s'exercera dans 3 secteurs : moteur, affectif et social, cognitif

Comportement moteur	Comportement affectif et social	Comportement cognitif
<p><i>L'ENFANT</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - s'adapte aux différentes situations d'entrées dans l'eau, d'immersions, de flottaisons et de déplacements - passe d'appuis solides pédestres à des appuis manuels fuyants - accepte l'allongement - accepte d'ouvrir les yeux dans l'eau - prend des repères visuels dans les 3 dimensions (en surface, en profondeur) - souffle dans l'eau (expiration active et volontaire) - accepte la remontée passive (poussée d'Archimède) 	<p><i>L'ENFANT</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - accepte le contact avec l'eau - s'implique, éprouve du plaisir - prend des risques, ose lâcher ses appuis - coopère avec les autres - accepte l'immersion du visage - prend des initiatives - comprend et respecte les règles d'hygiène et de sécurité 	<p><i>L'ENFANT</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - comprend et utilise un vocabulaire approprié - mémorise - construit son projet - affirme son autonomie

L'EVALUATION :

<i>Quoi évaluer ?</i>	Des actions simples et enchaînées en relation avec les objectifs
<i>Comment évaluer ?</i>	<p>Par des mises en situation variées dans l'eau:</p> <ul style="list-style-type: none"> sur des ateliers sur des circuits de façon continue <p>En classe en utilisant des supports individuels (éviter les évaluations individuelles, sous forme de « files d'attente » consommatrices de temps et génératrices de froid et d'angoisses)</p>
<i>Quels supports matériels pour l'évaluation?</i>	<p>2 formes possibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Évaluation individuelle par les élèves: « Je sais »: vignette, dessin, pictogramme représentant l'action « Je peux » : utilisation de gommettes-couleurs en face de l'action réalisée <p>Cette forme d'évaluation doit être faite en classe sur la base d'outils individuels que les élèves complètent au fur et à mesure de leur évolution</p> <ul style="list-style-type: none"> - Évaluation en continu par les enseignants: <p>C'est cette évaluation, basée sur l'observation du groupe en activité, qui va permettre de faire évoluer les situations proposées. On veillera à ce que chaque aménagement matériel mis en place n'induisse pas une seule forme de réponse motrice.</p> <p>Plusieurs solutions de difficulté progressive seront toujours possibles pour permettre à chaque enfant de « réussir » une tâche.</p>