

Direction des Sports

Projet pédagogique scolaire
Activités physiques et sportives

Sommaire

Objectifs généraux : page 3

Activités choisies : Page 4

Organisation des interventions : Page 5

Visées éducatives : page 6

Organisation cycle et séance type : page 7

Objectifs des différents cycles : pages 8 à 22

-Jeux et sports collectifs : page 8

-Handball : page 9

-Rugby : page 10

-Joueur but: page 11

-Petite thèque : page 12

-Base ball : page 13

-Jeux d'opposition : page 14

-Gymnastique : page 15

-Acrosport : page 16

-Danse : page 17

-GR : page 18

-Athlétisme : page 19

-Course d'orientation : page 20

-Endurance : page 21

-Escalade : page 22

-Vélo : page 23

Objectifs généraux :

Tout au long de la scolarité, l'EPS a pour finalité de former un citoyen lucide, autonome physiquement et socialement éduqué dans le souci du bien vivre ensemble. L'EPS initie au plaisir de la pratique sportive.

-Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant le sport.

Adapter sa motricité à des situations variées

Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité.

Mobiliser différentes ressources pour agir de manière efficiente.

-S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils.

Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres.

Répéter un geste, pour le stabiliser, le rendre plus efficace.

Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer, modifier ses actions.

-Partager les règles, assumer des rôles et des responsabilités.

Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe.

Comprendre, respecter et faire respecter les règles et les règlements.

Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées

S'engager dans des activités sportives et artistiques collectives.

-Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière.

Évaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et en dehors de l'école.

Connaître et appliquer les principes d'une bonne hygiène de vie.

Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger.

-S'approprier une culture physique sportive et artistique.

Pour développer ses compétences générales l'EPS propose à tous ses élèves, de l'école au collège un parcours de formation constitué de 4 champs d'apprentissage complémentaires.

-Produire une performance optimale mesurable à une échéance donnée.

-Adapter ses déplacements à des environnements variés.

-S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique.

-Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou inter individuel.

Activités choisies :

Après étude des structures, du public, des caractéristiques sociales de la ville et du matériel à notre disposition, nous avons déterminé différentes APSA dans le respect des demandes de l'éducation nationale. Nous avons aussi choisi ces activités car elles permettent à l'enfant une évolution efficace et pertinente du CP au CM2 (travail par niveau de compétence). Chaque cycle de travail sera terminé par une rencontre interclasse ou une représentation en salle de spectacle.

Liste des APS par niveau :

CP : Jeux pré sportifs, Gymnastique, Athlétisme, Course d'Orientation, Courseton.

CE1 : Petite thèque, Jeux d'oppositions, Gymnastique, Athlétisme, Courseton, Course d'Orientation.

CE2 : Joueur but, Jeu de bataille, Danse, Gymnastique, Acrosport, Athlétisme, Cross.

CM1 : Handball, Cross, gymnastique, Acrosport, GR, Vélo

CM2 : Rugby, Base-ball, Acrosport, GR, Cross, Escalade, Vélo

L'organisation des interventions :

Chaque classe de la collectivité bénéficie d'une intervention d'une heure par semaine pour mettre en place un cycle de travail. La durée de ces cycles peut varier de 7 à 10 séances en co-intervention avec les enseignants (suivant la convention signée entre la ville et l'éducation nationale). L'équipe d'intervenants est composée de 6 ETAPS pour 80 classes. Chaque ETAPS à plusieurs écoles de référence afin de suivre les enfants au cours de leur scolarité et ainsi les connaître et les voir progresser.

Principes de co-interventions :

-
- L'enseignant reste responsable de sa classe.
- L'enseignant sait constamment où sont tous ses élèves.
- L'intervenant ne se substitue pas à l'enseignant.
- L'intervenant apporte un éclairage technique qui enrichit l'enseignement et conforte les apprentissages conduit par l'enseignant.
- L'intervenant extérieur exerce ses activités sous la responsabilité pédagogique de l'enseignant.

L'enseignant fera le lien entre l'EPS et les notions acquises dans d'autres disciplines.

Évaluation finale du cycle par une rencontre, un spectacle interclasse. Ces rencontres conviviales permettent d'évaluer le travail, mesurer son niveau de pratique, de réinvestir un savoir, de laisser de bons souvenirs, de créer de la mixité sociale.

Visées éducatives :

| Contribution en terme d'action de l'EPS | | Compétences |
|---|---|---|
| Maîtrise de la langue. | Acquisition et utilisation d'un vocabulaire spécifique | <ul style="list-style-type: none"> - S'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié. - Définir l'activité. |
| | Savoir reformuler une consigne (compréhension de la tâche donnée) | |
| Repères spatio-temporels. | Etre capable de se situer dans un espace limité | <ul style="list-style-type: none"> - Donner sa position et décrire son déplacement. - Reconnaître des tracés, situations spécifiques à des activités. |
| | Se positionner par rapport à des partenaires et/ou adversaires. | |
| Respect de l'autre et de l'adulte. | Accepter la tenue de différents rôles (arbitres, parades, aides...) | <ul style="list-style-type: none"> - Respecter les autres et les règles de la vie collective. - Pratiquer un jeu ou un sport en respectant les règles. |
| | Travailler et apporter ses capacités dans un but collectif. | |
| Comportements responsables, autonome et citoyeneté. | Respecter les règles et les appliquer.(mieux vivre ensemble) | <ul style="list-style-type: none"> - Comprendre les notions de droits et de devoirs, les accepter et les appliquer. - Développer l'autonomie - S'impliquer dans un projet individuel ou collectif. |
| | Développer une conscience de sécurité | |

Organisation d'un cycle d'EPS :

Nous adaptons nos séances au niveau de la classe, au lieu, aux objectifs, au milieu social...

Le cycle complet est travaillé et validé en co-intervention, il pourra cependant être modifier suite à la vitesse d'apprentissage, aux conditions climatiques, à l'absentéisme, aux conditions matérielles...

Chaque séance :

- Accueil de la classe.
- Mise en place des règles de vie.
- Définition des objectifs de la séance.
- Echauffement.
- Explication des situations mises en place.
- Mise en pratique.
- Retour au calme.
- Retour sur la séance.

L'évaluation de la séance permet de ré-affiner les objectifs de la séance suivante.

Chaque cycle :

- Découverte des situations de référence.
- Mise en place de situations de transformation (d'apprentissage).
- Evaluation

Cycle Jeux et sports collectifs :

Travailler des savoirs faire individuels :

- Tir / Marque
- Passe
- Dribble
- Marquage / Démarquage
- Se reconnaître attaquant/défenseur

Travail des savoirs faire collectifs :

- Jeux pré-sportifs : interaction entre plusieurs équipes dans un but commun.
- Attaque : s'organiser collectivement pour marquer.
- Défense : S'organiser collectivement pour empêcher les adversaires de marquer et récupérer le ballon. Agir sur les trajectoires de la balle...

Savoir être :

- Accepter la défaite
- Accepter les décisions arbitrales
- Etre solidaire
- Savoir gagner avec humilité
- Accepter d'être mis en difficulté
- Avoir une attitude positive
- Etre motivé par l'apprentissage

Mise en place d'un match pour que les joueurs soient confrontés aux conditions réelles de l'activité afin d'y résoudre les problèmes moteurs de chacun et liés au collectif propres à l'activité. On choisira des matchs à thèmes ce qui permettra aux joueurs de progresser sur des savoirs faire individuels ou collectifs dont ils ont besoin pour assurer la vie du jeu.

Les situations d'oppositions facilitent l'apprentissage par un surplus de motivation et d'investissement. De plus, les élèves intègrent plus vite l'arbitrage en le subissant en tant que joueurs ou en le faisant respecter en tant qu'arbitre.

Cf règlement.

Cycle Handball :

Travailler des savoirs faire individuels :

- Tir / Marque
- Passe
- Dribble
- Marquage / Démarquage
- Se reconnaître attaquant/défenseur

Travail des savoirs faire collectifs :

- Attaque : s'organiser collectivement pour marquer, avancer.
- Défense : S'organiser collectivement pour empêcher les adversaires de marquer et récupérer le ballon. Agir sur les trajectoires de la balle...

Savoir être :

- Accepter la défaite
- Accepter les décisions arbitrales
- Etre solidaire
- Savoir gagner avec humilité
- Accepter d'être mis en difficulté
- Avoir une attitude positive
- Etre motivé par l'apprentissage
- Travailler en équipe

Mise en place d'un match pour que les joueurs soient confrontés aux conditions réelles de l'activité afin d'y résoudre les problèmes moteurs de chacun et liés au collectif propres à l'activité. On choisira des matchs à thèmes ce qui permettra aux joueurs de progresser sur des savoirs faire individuels ou collectifs dont ils ont besoin pour assurer la vie du jeu.

Les situations d'oppositions facilitent l'apprentissage par un surplus de motivation et d'investissement. De plus, les élèves intègrent plus vite l'arbitrage en le vivant en tant que joueurs ou en le faisant respecter en tant qu'arbitre.

Cf règlement.

Cycle Rugby :

Travailler des savoirs faire individuels :

- Passe (en arrière)
- S'opposer
- Plaquer (position dos, tête, épaule)
- Attitudes aux contacts (position corps)
- Marquage / Démarquage
- Se reconnaître attaquant/défenseur

Travail des savoirs faire collectifs :

- Attaque : s'organiser collectivement pour avancer et marquer.
- Défense : S'organiser collectivement pour empêcher les adversaires de marquer et récupérer le ballon.

Savoir être :

- Accepter la défaite
- Accepter les décisions arbitrales
- Etre solidaire
- Savoir gagner avec humilité
- Accepter d'être mis en difficulté
- Avoir une attitude positive
- Etre motivé par l'apprentissage
- Travailler en équipe
- Accepter le contact (sol, adversaires, équipes)

Mise en place d'un match pour que les joueurs soient confrontés aux conditions réelles de l'activité afin d'y résoudre les problèmes moteurs de chacun et liés au collectif propres à l'activité. On choisira des matchs à thèmes ce qui permettra aux joueurs de progresser sur des savoirs faire individuels ou collectifs dont ils ont besoin pour assurer la vie du jeu.

Les situations d'opposition facilitent l'apprentissage par un surplus de motivation et d'investissement. De plus, les élèves intègrent plus vite l'arbitrage en le vivant en tant que joueurs ou en le faisant respecter en tant qu'arbitre.

Cf règlement.

Cycle Joueur but :

Travailler des savoirs faire individuels :

- Marque
- Passe
- Marquage / Démarquage
- Se reconnaître attaquant/défenseur
- Connaissance du terrain (délimitation)

Travail des savoirs faire collectifs :

- Attaque : s'organiser collectivement pour marquer, avancer.
- Défense : S'organiser collectivement pour empêcher les adversaires de marquer et récupérer le ballon. Agir sur les trajectoires de balle...

Travail spécifique du joueur but :

- Respecter son couloir
- Se démarquer
- Réceptionner la balle

Savoir être :

- Accepter la défaite
- Accepter les décisions arbitrales
- Etre solidaire
- Savoir gagner avec humilité
- Accepter d'être mis en difficulté
- Avoir une attitude positive
- Etre motivé par l'apprentissage
- Travailler en équipe

Mise en place d'un match pour que les joueurs soient confrontés aux conditions réelles de l'activité afin d'y résoudre les problèmes moteurs de chacun et liés au collectif propres à l'activité. On choisira des matchs à thèmes ce qui permettra aux joueurs de progresser sur des savoirs faire individuels ou collectifs dont ils ont besoin pour assurer la vie du jeu.

Les situations d'oppositions facilitent l'apprentissage par un surplus de motivation et d'investissement. De plus, les élèves intègrent plus vite l'arbitrage en le vivant en tant que joueurs ou en le faisant respecter en tant qu'arbitre.

Cf règlement.

Cycle Petite thèque :

Travailler des savoirs faire individuels :

- Tir bras cassé (zone libre)
- Passe
- Conduite balle aux pieds
- Se reconnaître attaquant/défenseur
- Connaissance du terrain (délimitation)
- Compter les points
- Réceptionner la balle

Travail des savoirs faire collectifs :

- Défense: s'organiser collectivement pour attraper et ramener le ballon le plus rapidement possible.

Savoir être :

- Accepter la défaite
- Accepter les décisions arbitrales
- Etre solidaire
- Savoir gagner avec humilité
- Accepter d'être mis en difficulté
- Avoir une attitude positive
- Etre motivé par l'apprentissage
- Travailler en équipe

Mise en place d'un match pour que les joueurs soient confrontés aux conditions réelles de l'activité afin d'y résoudre les problèmes moteurs de chacun et liés au collectif propres à l'activité. On choisira des matchs à thèmes ce qui permettra aux joueurs de progresser sur des savoirs faire individuels ou collectifs dont ils ont besoin pour assurer la vie du jeu.

Les situations d'oppositions facilitent l'apprentissage par un surplus de motivation et d'investissement. De plus, les élèves intègrent plus vite l'arbitrage en le vivant en tant que joueurs ou en le faisant respecter en tant qu'arbitre.

Cf règlement.

Cycle Base ball :

Travailler des savoirs faire individuels :

- Tir avec raquette de tennis
- Passe
- Se reconnaître attaquant/défenseur
- Connaissance du terrain (délimitation) et des points
- Réceptionner la balle
- Prendre des informations en étant en action
- Répondre efficacement à une situation donnée
- Vocabulaire
- Connaissances du règlement

Travail des savoirs faire collectifs :

- Défense: s'organiser collectivement pour attraper et ramener la balle le plus rapidement possible. Choisir collectivement quelles bases bloquer afin d'éliminer les adversaires.
- Attaque : Mettre en place une stratégie d'équipe pour marquer plus de point que l'adversaire. Tirer dans les zones libres pour avancer et aider ses coéquipiers à avancer.

Savoir être :

- Accepter la victoire et la défaite
- Accepter les décisions arbitrales
- Etre solidaire
- Avoir une attitude positive
- Etre motivé par l'apprentissage
- Travailler en équipe

Mise en place d'un match pour que les joueurs soient confrontés aux conditions réelles de l'activité afin d'y résoudre les problèmes moteurs de chacun et liés au collectifs propres à l'activité. On choisira des matchs à thèmes ce qui permettra aux joueurs de progresser sur des savoirs faire individuels ou collectifs dont ils ont besoin pour assurer la vie du jeu.

Les situations d'oppositions facilitent l'apprentissage par un surplus de motivation et d'investissement. De plus, les élèves intègrent plus vite l'arbitrage en le vivant en tant que joueurs ou en le faisant respecter en tant qu'arbitre.

Cf règlement.

Cycle de Jeux d'oppositions :

Enjeux de formation :

- Le contact avec les autres.
- Le contact avec le sol.
- La maîtrise des facteurs émotionnels
- Le renforcement de la confiance en soi et de la volonté de vaincre dans le respect de l'éthique du combat
- La construction de projets d'actions et leur adaptation aux variations de force
- Rapport à la victoire et à la défaite.

Objectifs spécifiques :

- Respect des 3 règles d'or (règles de sécurité): ne pas se faire mal, ne pas faire mal à l'autre, ne pas se laisser faire mal
- Respect des règles de jeu.
- Acceptation du contact physique.
- Etre capable de retourner et d'immobiliser son adversaire.
- Adopter une attitude offensive. (créer des opportunités d'attaque)
- Utiliser le poids de son corps et celui de son adversaire.
- Se dégager d'un contrôle.
- Savoir esquiver
- Prendre des appuis stables.
- Etre capable d'arbitrer, de se faire respecter et de faire respecter les règles.

Jeux :

1/ Sortir du tapis.

Match à un contre un au sol : l'objectif est de trouver une solution pour faire sortir son adversaire de la zone de combat.

2/ La queue du diable.

Match à un contre un debout, l'objectif est d'attraper le foulard de son adversaire tout en protégeant le sien.

3/ Gazelles/crocodiles.

Match collectif au sol.

Les gazelles doivent traverser le tapis sans se faire renverser sur le dos par les Crocodiles.

Cf règlement.

Cycle de Gymnastique :

Objectifs :

- Développer la coordination motrice générale et spécifique.
- S'approprier le vocabulaire technique.
- Développer l'autonomie.
- Identifier sa progression.
- Intégrer la prise de risque.
- Mémorisation d'enchaînements.
- Reconnaissance des différentes familles d'actions acrobatiques.
- Déterminer les principes d'exécution des actions.

Les élèves doivent travailler sur les actions suivantes :

- Rouler
- Se renverser
- Voler
- Tourner
- Se suspendre
- Se déplacer
- Éléments de liaisons

Ateliers choisis :

- Barre
- Poutre
- Sol
- Saut

Les élèves doivent explorer les différents ateliers (découverte de l'espace, des actions motrices), intégrer des consignes techniques (visuelles et verbales) et savoir reconnaître les critères de réussite.

Les enfants doivent être capables à la fin du cycle de présenter un/plusieurs enchaînements acrobatiques et artistiques en fonction de leurs possibilités. Ils doivent créer des liaisons et des formes d'enchaînements entre leurs mouvements gymniques. Ils vont devoir être aussi bien des spectateurs que des acteurs.

Cycle d'Acrosport :

Objectifs :

Réaliser des figures à plusieurs afin de créer une composition basée sur des effets visuels. Créer des formes statiques et dynamiques à l'aide de postures gymniques seul et à plusieurs :

- Respecter des règles de sécurité inhérentes à l'activité. (placements/alignements, zones d'appuis, interdictions)
- Définition et compréhension des différents rôles (porteurs, voltigeurs).
- Coopérer.
- Travail de posture.(renforcement appuis et équilibre)
- Se rappeler les enchaînements. (montage, pyramide stable, démontage)
- Travail de liaisons (entrées / sorties) artistiques ou acrobatiques.

Les enfants doivent être capables à la fin du cycle de présenter un enchaînement de pyramides acrobatiques et artistiques en fonction de leurs possibilités.

Ils doivent être aussi bien spectateurs qu'acteurs.

Ils doivent monter et démonter leurs figures de manière organisé et logique.

Cet enchaînement sera présenté sous forme de spectacle (salle adaptée) à un public. Ils doivent travailler une mise en scène en musique, en prenant en compte la gestion de l'espace et maîtriser leurs émotions. Le spectacle peut être en relation avec un thème travaillé en classe.

Cycle de Danse :

Objectifs : Faire une production gestuelle et une représentation.

Organisation :

- Mise en train (jeux de rôles, personnages, histoire).
- Mise en place d'un vocabulaire.
- Rythme/tempo (vitesse, style, volume, intention corporelle)
- Gestion de l'espace (statique et dynamique)
- Faire rentrer les enfants dans un rôle.
- Amener les enfants à se sentir en confiance et s'exprimer librement.
- Développer la créativité des enfants.

Production gestuelle :

- Individuelle
- Collective
- Imagerie mentale (matérialisation d'objet, de surface, de contact...)
- Imitation
- Copie

Production finale :

- Expression organisée et structurée.
- Expression libre, spontanée et ressentie.
- Choix de la musique.
- Choix des différentes chorégraphies.
- Spectacle dans une salle adaptée.

Cycle de GR :

Objectifs : Faire une production gestuelle et une représentation avec différents engins.
(ballons, cerceaux, rubans, foulards)

Organisation :

- Mise en place d'un vocabulaire.
- Rythme/tempo (vitesse, style, volume, intention corporelle)
- Gestion de l'espace.
- Faire que les enfants se sentent bien, en confiance et se lâchent.
- Développer la créativité des enfants.

Production individuelle :

- Manipulation d'engins.
- Imagerie mentale.
- Verbes d'action.
- Copie.
- Travail du rythme.
- Coordination.
- Trajectoire de l'engin.

Production collective :

- Expression organisée et structurée.
- Choix de la musique.
- Choix des différentes chorégraphies.
- Travail du rythme.
- Organisation / réorganisation.
- Coopération.
- Spectacle dans une salle adaptée.

Cycle Athlétisme :

Chaque niveau travaille les 3 grandes actions de l'athlétisme (sauter, courir, lancer) et a un travail collectif sur un relais.

On se concentre sur la maîtrise gestuelle et la notion de performance (mesure de temps ou de distance).

Entrée dans l'activité avec un échauffement de type athlétique basé sur la motricité.

Travail individuel :

- Coordination pied droit/pied gauche et pieds/mains.
- Efficacité.
- Connaître les épreuves et les mouvements.
- Transmettre de l'énergie.
- Connaître et reconnaître une performance.
- Comparer des performances (évaluer sa progression).
- Développer le goût de l'effort.
- Accepter d'être confronté à différentes situations d'apprentissage.

Travail collectif :

- Connaître l'épreuve.
- Travailler en équipe.
- Transmission du témoin en mouvement. (savoir quand partir)
- Savoir transmettre le témoin. (main droite, main gauche)

Activités par rapport au niveau de classe (évolution):

- CP : saut pinta-bond, lancé de balles, course en slalom, relais face à face.
- CE1 : saut en longueur, lancé de balles, course de 40m, relais navette.
- CE2 : saut en longueur, lancé d'anneaux, course de 40m haies, relais navette.
- CM1 : saut en hauteur, lancé de poids, course de 50m, relais tour de piste.
- CM2 : triple saut, lancé de javelots mousses, course de 40m haies, relais tour de piste.

On cherche à développer les notions de l'estime de soi, de rapport à autrui, de motivation, ainsi que l'intérêt et le goût de l'effort.

L'évaluation finale se fait sous forme de rencontre.

Cf règlement.

Cycle Course d'orientation :

Objectifs : Réaliser un parcours déterminé, le plus vite possible, avec des passages obligatoires en choisissant son itinéraire à l'aide d'une carte.

- S'orienter.
- Observer.
- Savoir orienter un plan.
- Savoir lire un plan. (légende, échelle)
- Reconnaître un endroit précis d'un plan.
- Savoir se situer par rapport au plan.
- Retrouver un objet sur le terrain à partir d'un plan.
- Savoir communiquer par rapport à un plan.
- Vocabulaire.
- Créer un plan.

Travail en équipe :

- Ecoute.
- Communication.
- Coopération.
- Prise de décisions collectives.

Règles de sécurité :

- Définition de l'espace de jeu. (limites, zones interdites)
- Savoir où est l'adulte. (point de ralliement)
- Ne pas se mettre en danger.

Tout déplacement dans la vie implique de s'orienter face à un milieu inconnu, une personne est amenée à utiliser des indications orales, des documents qu'elle doit être capable de comprendre pour réaliser ses déplacements.

C'est une activité à dominante cognitive, l'aspect moteur est plus secondaire.

Le cycle se termine par une sortie dans un lieu inconnu avec un plan jamais vu auparavant.

Cycle Endurance :

Objectifs : Arriver à maintenir une allure de course pendant un temps ou sur une

distance donnée (CROSS et Courseton).

Transmettre le goût de l'effort et le dépassement de soi.

- Trouver une allure de course.
- Régler son allure afin d'effectuer la plus grande distance possible.
- Adapter son allure à celle d'un autre.
- Courir à allure régulière seul ou en équipe.
- Courir à allure variée.
- Savoir courir dans un temps donné.
- Savoir gérer une course.
- Etre à l'écoute de son corps.
- Grande fête du sport.

Courseton : Réaliser la plus grande distance possible en un temps donné sans marcher ni s'arrêter.

-CP : 15 minutes

-CE1 : 20 minutes

La classe qui effectue la plus grande distance gagne le Courseton.

CROSS : Réaliser le meilleur temps possible sur une distance donnée.

-CE2 : 1600 mètres

-CM1 et CM2 : 2400mètres

Afin de motiver tous les enfants (quel que soit leur niveau), nous avons mis en place un système de contrat. A la fin du cycle, chaque enfant connaît sa vitesse moyenne (en km/h), son objectif pendant le CROSS sera de respecter ou d'améliorer cette moyenne. L'objectif de cette course est de rapporter un maximum de points pour sa classe (classement par classe).

Cf règlement

Cycle Escalade :

Objectifs opérationnels:

Prévoir un itinéraire, le choisir en fonction de ses ressources

Réaliser un itinéraire:

- Connaître ses possibilités,
- Pouvoir anticiper et pouvoir réagir sur ce qui peut survenir dans l'environnement plus ou moins proche,
- Prendre en compte des informations portées par l'environnement ou données par un camarade,

Connaître les règles de sécurité dans les différents rôles et maîtriser les savoir faire dans les différents rôles pour pratiquer en sécurité

Rester concentré et attentif

Respecter l'environnement et les autres utilisateurs

Objectifs spécifiques:

Grimper et redescendre sur un trajet annoncé (mur équipé)

Sans matériel spécifique : (prises situées au-dessous de 3 mètres):

- Améliorer la prise d'information visuelle en cours de déplacement
- Varier les déplacements (verticaux/horizontaux) et les contraintes (nature des prises, parcours imposés...)
- Améliorer les appuis pieds-mains et utiliser les transferts d'équilibre
- Effectuer différents parcours, essayer plusieurs solutions
- Grimper jusqu'à 3 mètres (cible à toucher à cette hauteur) et redescendre, puis réaliser sans assurage un trajet annoncé pour traverser horizontalement une zone en utilisant différents types de prises, en progressant à des hauteurs variables entre le départ au sol, le milieu défini (point le plus haut) et le point d'arrivée

Avec matériel :

- Savoir s'équiper seul (baudrier et encordement) avec vérification de l'adulte
- Monter, descendre, assurer (avec contre-assurage de l'adulte) en moulinette
- Savoir réaliser un noeud de huit et un double noeud de huit
- Observer et conseiller son camarade tout en l'assurant
- Réaliser des actions d'équilibration sur 2 ou 3 appuis, en utilisant des préhensions variées , en augmentant l'amplitude.

Cycle Vélo :

Objectifs : Que tous les enfants soient capables de se déplacer en vélo en toute

sécurité.

Au départ, le travail sur le vélo sera complété par un travail en classe sur le code de la route. Une fois le maniement du vélo acquis, nous pourrons utiliser des circuits de vélo (dans un espace clôt) adaptés afin de confronter les enfants au code de la route.

Les enfants vont apprendre à :

- S'équilibrer.
- Prendre de la vitesse.
- Maîtriser son vélo.
- Gérer son freinage.
- Passer les vitesses.
- Le code de la route.
- Trouver leur place sur la route.
- Etre à l'aise sur le vélo.
- Vocabulaire.

Règles de sécurités :

- Définition de l'espace de travail. (limites, zones interdites)
- Prendre soin de son matériel.
- Ne pas se mettre en danger.
- Ne pas mettre en danger les autres usagers de la route.

Apprendre à faire du vélo est une étape importante de la vie. C'est pour cela qu'il faut être très précis au cours de cet apprentissage. L'enfant doit vaincre ses peurs et apprendre à maîtriser son vélo sur la voie public. Pour atteindre ce but, il faut lui proposer des aménagements qui vont se rapprocher petit à petit du maniement du vélo en ville.

Au cours de ce cycle, il n'est jamais question de parler de performance, nous parlons uniquement d'apprentissage et de sécurité.

CB/BS

