

Programmes EPS Cycle 3, liaison entre l'école et le collège

1/Remarques sur les pratiques et le fonctionnement de l'école et du collège.

-Les sports abordés au collège de Crémieu en sixième :

Handball	Badminton	Cirque	Hauteur	Relais
Course longue	Gymnastique	Combat	Escalade	Rugby (pas pour tous)

-Concernant les écoles, la pratique est nécessairement adaptée au contexte local, notamment aux équipements disponibles, qui sont très variés. Les dimensions des terrains sont souvent réduites et les écoles s'adaptent comme elles le peuvent aux locaux.

Il ressort de notre discussion qu'il faut essayer de construire les compétences EPS en abordant et en essayant d'alterner chaque famille d'activité.

1/Remarques sur les pratiques et le fonctionnement de l'école et du collège, suite :

-La tenue:

La tenue est importante et malheureusement c'est encore une lutte au collège pour que les élèves aient une tenue adaptée.

Nous avons imaginé une progression sur le cycle de la tenue à adopter, la base restant pour tout le cycle d'avoir des chaussures de sport :

CM1-CM2	6ème
-Chaussures de sport -Tenue adaptée : survêtement, short, leggings	-Chaussures de sport -Tenue adaptée : survêtement, short, leggings -Cheveux attachés et affaires de change

2/ Les compétences du socle

Mme Perlangeli a formulé les attendus de fin de sixième correspondants aux compétences du socle. Nous avons constaté que nous avons les mêmes attendus dès le début du cycle 3.

1/ Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps.

- * découvrir un grand nombre d'APSA afin de mieux connaître son corps et ses limites.
- * Réaliser des performances ou des créations en mobilisant différentes ressources et savoir les situer sur un barème.
- * Utiliser un vocabulaire adapté pour décrire la motricité des autres ou la sienne.
- * Accepter de communiquer des intentions et des émotions avec son corps (être vu et jugé).

2/S'approprier par la pratique sportive des méthodes et des outils.

- * Accepter de répéter, recommencer pour améliorer son efficacité.
- * Être capable d'observer des résultats et de les collecter. S'intéresser à leurs interprétations et leurs analyses.
- * Construire et mettre en œuvre des projets d'apprentissage individuel (expl : CL) et collectif (expl : HB).

3/Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités.

- *Connaitre les règles de jeu et de sécurité et les respecter
- *Endosser le rôle d'arbitre ou de juge, de secrétaire, d'observateur....
- *Etre garant de la sécurité d'un camarade
- *Agir avec et pour les autres en prenant en compte les différences
- *Accepter la défaite et gagner avec modestie et simplicité

4/ Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière.

- *Etre capable de fournir des efforts lors d'une séance entière, d'une séquence d'apprentissage pour s'assurer une progression dans l'activité.
- *Connaitre l'importance de l'échauffement avant toute activité sportive
- *Connaitre les bienfaits du sport sur la santé
- *Adapter l'intensité de son engagement à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger
- *Connaitre et appliquer les principes d'une bonne hygiène de vie, avoir notamment une tenue adaptée à la pratique sportive et être en mesure de se changer après l'activité.

5/ S'approprier une culture physique sportive et artistique

- *S'approprier, exploiter et savoir expliquer les principes d'efficacité d'un geste technique (formulation des règles d'action)
- *Avoir une idée de grandeur de quelques performances mondiales
- *Etre sensibilisé aux spectacles sportifs

3/ Les champs d'apprentissage

Nous avons ensuite décidé de décliner les compétences des 4 champs d'apprentissage, mais nous n'avons eu le temps de n'en décliner que 3 :

Compétences attendues en fin de cycle 3 Produire une performance maximale, mesurable à une échéance donnée	CM1		CM2		6ème	
	Compétences	Activités	Compétences	Activités	Compétences	Activités
Combiner des actions simples.	Être capable d'enchaîner course et saut, course et lancer		Saut en longueur, lancers		Adapter sa course d'élan.	Hauteur
Prendre des repères extérieurs et des repères sur son corps pour contrôler son déplacement et ses efforts.	Adapter sa vitesse pour ne pas avoir à marcher.	Course longue	Connaître son allure.	Course longue.	Faire varier son allure suivant le temps.	Course longue.
Mobiliser ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible dans des activités athlétiques variées.	Apprendre à se connaître.		Athlétisme.		Réaliser le projet annoncé.	Course longue.

Compétences attendues en fin de cycle 3 Adapter ses déplacements à des environnements variés	CM1	CM2	6ème
	Activités réalisées dans les écoles		Activités
Conduire un déplacement sans appréhension et en toute sécurité.	Orientation, escalade, natation, vélo		Escalade et test du savoir nager.

Compétences attendues en fin de cycle 3	CM1		CM2		6ème	
	Compétences	Activités	Compétences	Activités	Compétences	Activités
Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel						
Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples			Jouer vite vers l'avant	Jeux pré-sportifs collectifs	Conservation ou jeu rapide	Jeux pré-sportifs collectifs
Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples				Jeux de raquettes	Alterner jeu long puis jeu court	Jeux de raquettes
Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires	Se démarquer	Jeux pré-sportifs collectifs	Se démarquer	Jeux pré-sportifs collectifs	Dribble ou passe	Jeux pré-sportifs collectifs
Se reconnaître attaquant ou défenseur	Reconnaître les rôles d'attaquant et de défenseur et leurs différences.	-Jeux pré-sportifs collectifs, en alternant les rôles, notamment avec plusieurs attaques (<u>ultimate</u> par exemple). -Jeux de combat	Commencer à passer d'un rôle d'attaquant à un rôle de défenseur.	-Jeux pré-sportifs collectifs -Jeux de raquettes -Jeux de combat	<u>Etre</u> capable de passer rapidement du rôle d'attaquant à celui de défenseur.	-Jeux pré-sportifs collectifs -Jeux de raquettes -Jeux de combat
Coordonner des actions motrices simples.	Tir en appui	Handball	Tir en course	Handball	Tir en suspension.	Handball
Coopérer pour attaquer.	Faire des passes.	Jeux pré-sportifs collectifs	Passe et suit vers l'avant.	Jeux pré-sportifs collectifs	Passe et va (une-deux).	Jeux pré-sportifs collectifs
Coopérer pour défendre.	Tout le monde participe à la défense.	Jeux pré-sportifs collectifs	Défendre rapidement sur le porteur de balle.	Jeux pré-sportifs collectifs	Se répartir <u>la</u> défense sur les joueurs adverses	Jeux pré-sportifs collectifs
Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.	Temps, score, secrétaire, arbitrage de situations simples.	Jeux pré-sportifs collectifs Jeux de raquettes Jeux de combat	- <u>Co-arbitrage</u> avec l'enseignant sur des situations plus complexes.	Jeux pré-sportifs collectifs Jeux de raquettes Jeux de combat	Arbitrage.	Jeux pré-sportifs collectifs Jeux de raquettes Jeux de combat