



# Pour une véritable EPS de qualité à l'école primaire

---

FRANCK LABROSSE - LISA LEFEVRE- TWIGGY LEJEUNE-VAZQUEZ

MEMBRES DU GROUPE AEEPS 1<sup>ER</sup> DEGRÉ

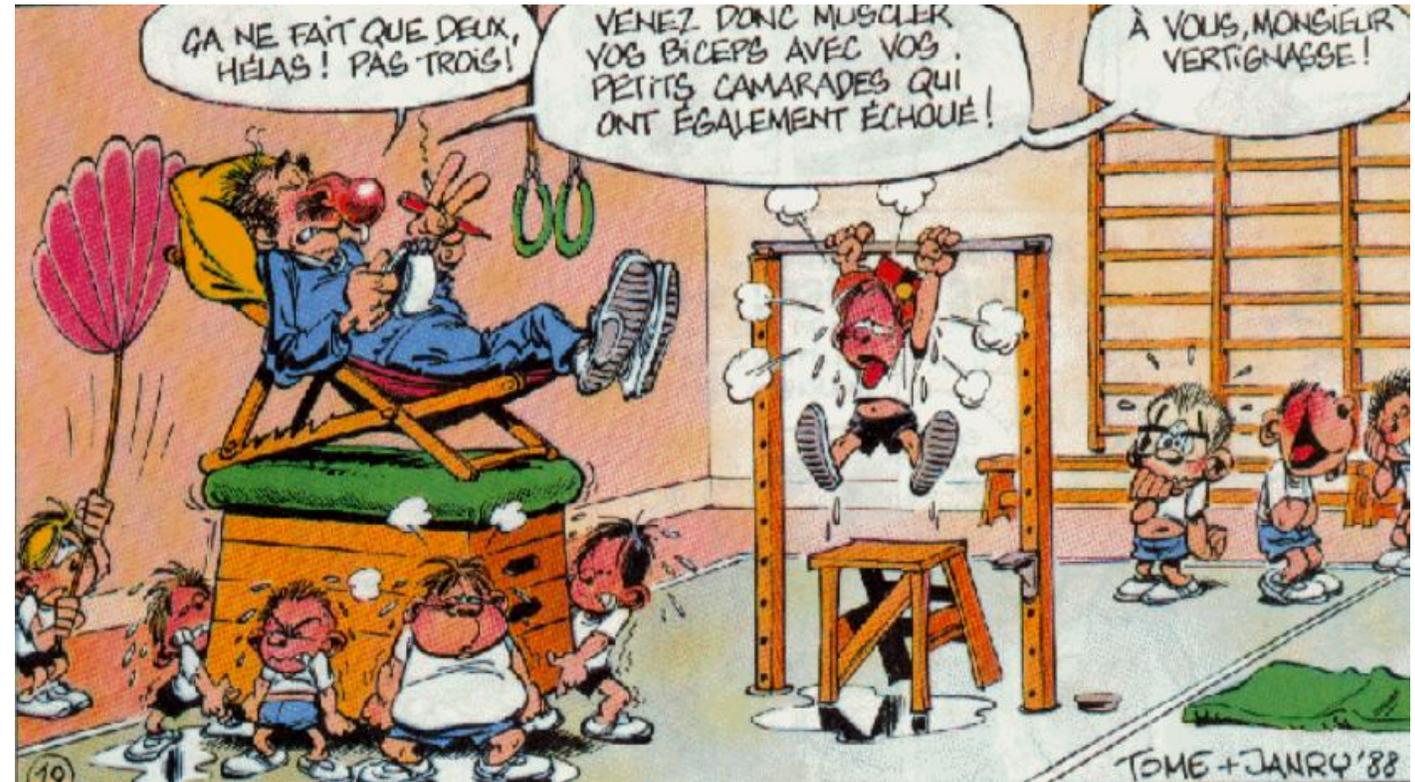


Journée Jean Zoro- « Quelle EPS voulons-nous »- 23 Novembre 2024

# UNE PREMIERE PRECAUTION : EVITER UNE VISION CARICATURALE ET LES IDEES PRÉCONÇUES



VS



# UN CONSTAT

---

Un **curriculum formel** progressif et cohérent,  
avec une réelle place officielle pour l'EPS à l'école primaire

- entre **756 et 864h** dans les programmes
- **56%** de l'EPS obligatoire
- **3<sup>ème</sup> discipline scolaire** en nombre d'heures.

Une matière unanimement reconnue pour son intérêt

## MAIS

# UN CURRICULUM RÉEL PARFOIS BIEN DIFFERENT

---

- Les PE se sentent souvent démunis
- Temps réel d'EPS de 1h45 hebdomadaire (60 à 65% du temps prescrits) et en diminution 2 h 45 en 1989 → 2 h 12 en 2004 → 1h45 en 2021
- Des conditions très hétérogènes (lieu, matériel, conditions, durée, etc.).
- EPS variable d'ajustement ou de chantage.
- EPS confondue avec APQ
- EPS parfois animée par d'autres personnes que les PE (PVP, BPJEPS, ETAPS, ...)
- Mais aussi **une EPS qui est aussi enseignée par des PE très investis (USEP) où les élèves apprennent avec, par et/ou pour leur corps**

L'EPS DANS LE  
PRIMAIRE C'EST

...



... DE LA BOUGEOTTE

... DU MINI-SPORT  
POUR DES MINI-  
ELEVES

... UNE PRÉPARATION  
PSYCHO-MOTRICE

... UNE AFFAIRE DE  
SPÉCIALISTE(S)

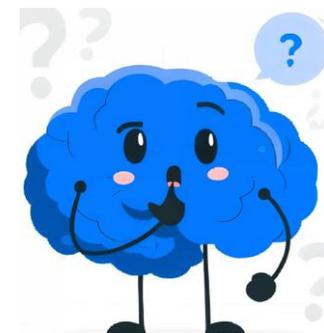


... UNE DISCIPLINE AU  
SERVICE DES SAVOIRS  
FONDAMENTAUX

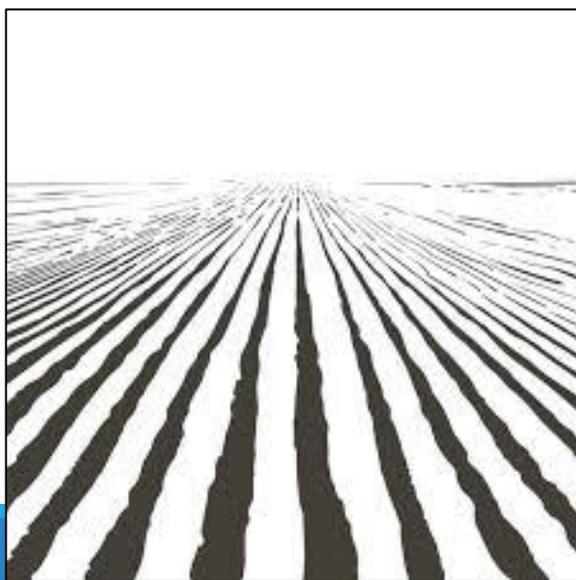
L'EPS DANS LE  
PRIMAIRE C'EST  
...  
UNE AFFAIRE DE  
SPECIALISTE(S)



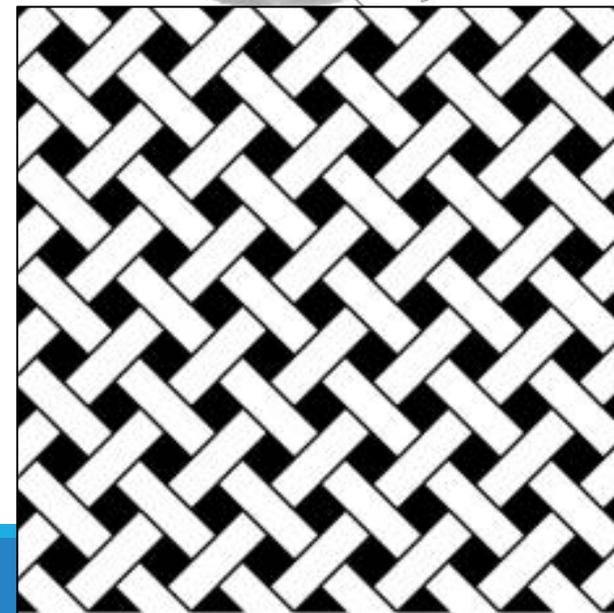
# CE QUI NOUS «ENNUIE»



Multitude d'intervenants et vision morcelée de l'enseignement (et donc de l'élève)



VS



# NOS POINTS D'APPUI

---



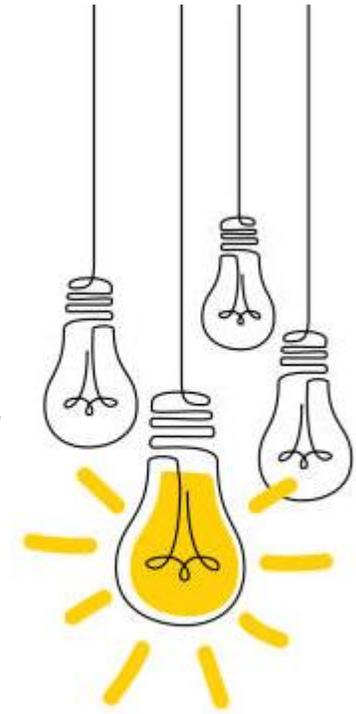
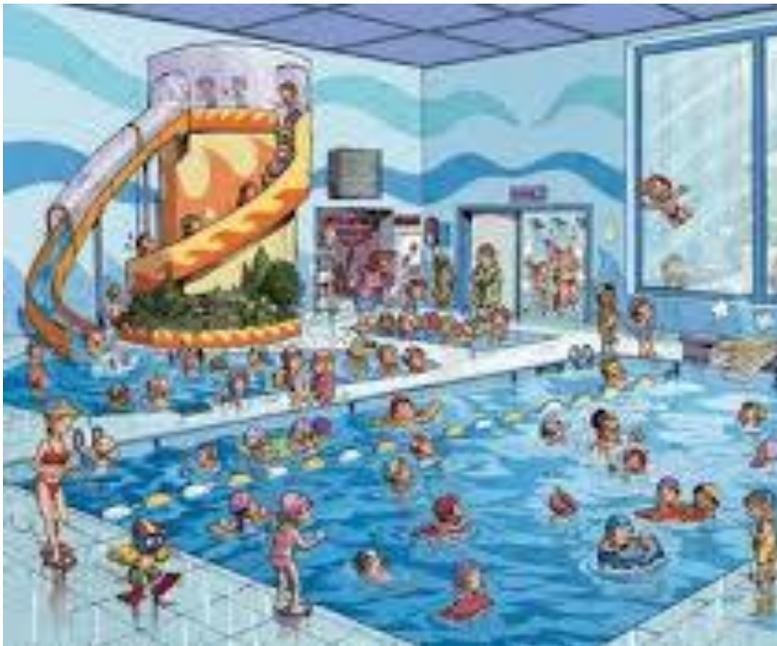
- 3ème matière en heures de cours officiel : Les heures de pratique (entre 756h et 864h d'EPS au primaire) non négligeable
- Les programmes **avec une progressivité, une continuité et une cohérence de la matrice disciplinaire prescrite.**
- Des pratiques du primaire qui inspirent le secondaire (*Course contre la montre*)
- Conseil école-collège

# DES PRATIQUES INSPIRANTES

## Co-conception - Co-intervention

---

Référence au texte de 28/02/2022 (Natation) : *“la co-intervention et les collaborations des professeurs au sein de projets inter degré sont à encourager dans la mesure où elles participent à favoriser la continuité pédagogique”*



# CONCEVONS ENSEMBLE L'EPS DE DEMAIN



## ACCULTURATION RÉCIPROQUE

- Identifions des espaces pour favoriser les interactions :
- Vers la **co-conception, co-intervention**
- Reconnaissons les expertises et forces de chacun :  
le spécialiste et le polyvalent

Pensons les formation de demain ensemble  
**co-formation**

**ae-eps**  
Les minis WEEK-END PÉDA de l'AE-EPS  
26 et 27 JANVIER 2024 à NANCY

**Un continuum de jeux collectifs  
du cycle 2 au cycle 4**

**Intervenante:** Twiggy LEJEUNE-VAZQUEZ  
Professeure agrégée d'EPS à l'UPR STAPS de Toulon,  
membre du groupe 1er degré et Coopération de  
FAEPPS

**Communication/Événat:**  
Le vendredi soir 18h15-20h15 à l'UPR STAPS de Villers-le-Nancy  
Gratuit - Ouvert à tous - Accueil à partir de 17h15

**Atelier de pratique :**  
Le samedi 9h-12h au gymnase de l'UPR STAPS à Villers-le-Nancy  
Adhérents AEEPS: gratuit / Non adhérents AEEPS: 10€

Temps convivial à 13h: AUBRIQUE ESPAGNOLE: chacun apporte  
une boisson et/ou un plat salé, sucré à partager!

Étudiants STAPS, professeurs des écoles, enseignants d'EPS,  
Tous ensemble, partageons une EPS de qualité!

Contact : [regis.guine@ao-nancy-eps.fr](mailto:regis.guine@ao-nancy-eps.fr)

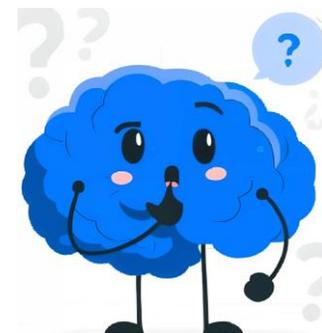
<https://www.ae-eps.fr>

L'EPS DANS LE  
PRIMAIRE C'EST  
... DE LA BOUGEOTTE



*"Les actions de prévention vers les enfants constituent une priorité pour la Fédération Française de Cardiologie, car ils n'ont pas encore adopté de manière définitive les mauvaises habitudes d'hygiène de vie. A nous de leur montrer que faire de l'activité physique, manger sainement et refuser une première cigarette, c'est davantage un plaisir qu'une contrainte !", précise la Présidente, le Pr Claire Mounier-Vehier.*

# CE QUI NOUS «ENNUIE»



*EPS au primaire est devenue un enseignement « strapontin », de nombreux enseignants y ont vu une disparition de cette discipline au profit d'un enseignement au rabais se limitant à faire « bouger » l'élève.» (Commission du sénat 2024)*

Les « jeux pour ... bouger » mise en place de jeux puisés dans un répertoire, sans cohérence, suite de moments où les enfants s'amuse et bougent sans forcément se confronter à ce qui fait la spécificité des jeux et sports collectifs enseignés. (Kbaier Lejeune CEDREPS 2023)



# NOS POINTS D'APPUI

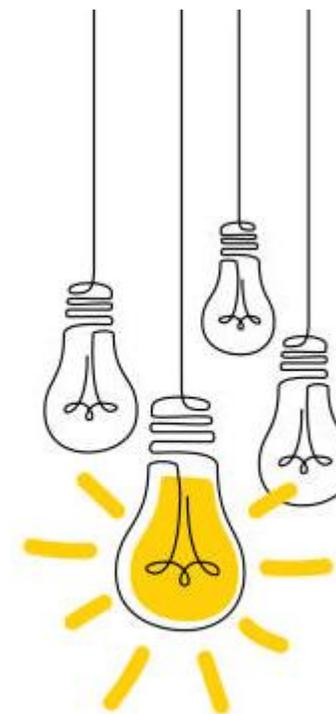
---



- + L'épreuve d'EPS au CRPE (proposer à partir d'une observation)
- + Evaluation par compétences (ce qu'il y a à apprendre... ce que l'élève devra être capable de faire) au 1er degré.
- + Existence des CPD EPS .
- + La création de “notre” groupe ressource
- + USEP
- + Initiatives et collaboration locales
- + STAPS

# DES PRATIQUES INSPIRANTES

## des formes scolaires de pratique



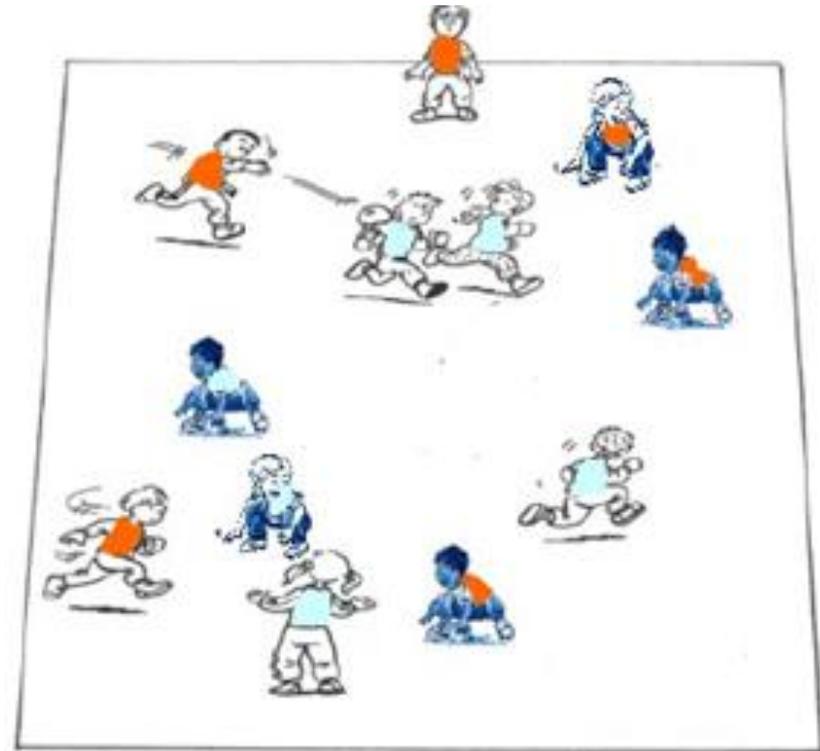
JEUX DE POURSUITE			JEUX DE TRANSPORT	JEUX DE RENVOI	JEUX DE TIR				
SANS BALLON AVEC OBJET TRANSITIONNEL	SANS BALLON AVEC LIBÉRATION	AVEC BALLON			TIR A UN PARTENAIRE	TIR DANS UNE CIBLE		TIR SUR UNE CIBLE	
			Les transporteurs			Remplir la caisse multi-ballons		Les tours du château multi-ballons (démolissons le château)	
Le chat et les souris	Le sorcier	Lapins chasseurs	les transporteurs et les voleurs (en cage)	Les balles brûlantes		Les douves panier (coopération)	La caisse protégée (opposition)	Les douves tours du château (coopération)	Les tours du château protégées (opposition)
				Les balles brûlantes avec filet					
Les chats et les souris	Les sorciers	Lapins chasseurs espaces interpénétrés	Les Transporteurs et les voleurs (multi-ballons)	Les balles brûlantes glaçantes	La Balle au roi	Les dragons des douves - panier		Les dragons des douves - tours du château	
						La conquête du panier		La conquête du château	
						La balle dans le panier		Les tours du château	
	Les sorciers délivrance	La balle accroupie (jeu de délivrance)	Les Convoyeurs et les voleurs	Le ballon brûlant	Yum-yum capitaines (L'attaque rangée)	Yum-yum paniers (L'attaque rangée)		Yum-yum tours des châteaux (L'attaque rangée)	
		La bataille navale	Le pose ballon	La bombe manipulation restreinte	Balle aux capitaines	La balle aux paniers		Les tours des châteaux	
		La bataille navale délivrance			Ultimate ballon				
Poules, renards, vipères	Les sorciers, les mages et les fakirs	La bataille ULTIME	Vers la balle ovale vers le rugby	Vers le volley-ball	Vers l'Ultimate	Vers le Basket-ball		Vers le Hand-ball vers le Football vers le Hockey	

## BALLE AUX PRISONNIERS



VS

## LA BATAILLE NAVALE INFERNALE



**Le guide 3 en 1 EPS élémentaire**  
Editions RAABE 2013

# CONCEVONS ENSEMBLE UNE EPS OÙ L'ON APPREND ET CELA SE VOIT



- + Qu'est-ce qui mérite d'être enseigné / appris en EPS ?
- + Qu'est ce qui mobilise nos élèves dans l'action?
- + Comment orienter les élèves et rendre visible ce qui s'apprend en EPS au 1er degré et second degré?
- + Construire des compétences sociales en EPS pour l'EPS.

Mais aussi

- + Rôle des CPD EPS dans la Formation continue des PE
- + Projet de production d'ouvrage du GR 1er degré



Du ... collaborateur à ... l'adversaire ou partenaire			
OBJET D'ENSEIGNEMENT- Participer collectivement à la marque			
	L'élève dans une régulation de projet de transformation, aide aux apprentissages	Diversité des élèves et valeurs de l'école	Faisabilité, aide à l'observation, intervention
Mesures emblématiques de la FPS	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Contraintes limitées (actions simples) (donner la priorité aux informations à traiter en cours d'action).</li> <li>-Stabiliser le joueur dans un même statut (attaquant ou défenseur) ou un même rôle (porteur/tireur) pendant un temps suffisant</li> <li>Pour apprendre à coopérer</li> <li>-Espace "infranchissable" qui impose la coopération et des rôles complémentaires (élèves qui transportent/ élèves qui ramassent les objets et tirent sur les cibles)</li> <li>Pour apprendre à s'opposer</li> <li>-Défenseurs n'agissent que dans une zone restreinte (½ à ⅔ terrain)</li> <li>Surnombre offensif permanent et important (ratio : ⅔ attaquants et ⅓ défenseurs pour s'échapper, éviter ou esquiver, percevoir les espaces libres).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Les adversaires et partenaires sont nécessaires à l'atteinte du résultat commun</li> <li>-Chacun.e appartient à une équipe et dans un statut : soit « partenaire » soit « adversaire » dans deux situations distinctes</li> <li>Pour apprendre à coopérer :</li> <li>-Situation de confrontation indirecte</li> <li>Pour apprendre à s'opposer :</li> <li>-Situation de confrontation directe : 1ère fois que le joueur se contrecarre les intentions d'un autre groupe.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-24 élèves en action sur un terrain de Handball</li> <li>-Espace de jeu matérialisé par des repères de moins en moins perceptibles (de bancs à des plots, ou des coupelles...)</li> <li>-Résultats différés dans le temps : on compare les scores quand tous sont passés à tous les rôles</li> <li>Pour apprendre à coopérer</li> <li>-Chasuble de même couleur pour les joueurs d'un même groupe</li> <li>Pour apprendre à s'opposer</li> <li>-Chasubles de couleur différente pour les défenseurs</li> <li>-Possibilité de mettre un flag à l'attaquant (« je ne fais pas mal dans mon contact avec l'attaquant »).</li> </ul>

## Les invariants de notre démarche coopér@ctive illustrés par la FSP « Je Tu Nous Vous Eux »

Dans le cadre de notre FSP, le choix de la danse – de son traitement – ne s'envisage pas uniquement pour les transformations matricielles, ni pour les rôles qu'elle permet de vivre et construire.

**Interdépendance au cœur de la démarche : « sans toi je ne suis rien » : Définir les « autres »**

Il faut également identifier les interactions possibles des différents rôles vécus dans l'APSA pour en extraire leur dépendance et construire une progressivité de et apprendre-ensemble, incarnation du vivre-ensemble en acte.

L'enjeu fondamental pour l'élève qui pratique la danse scolaire est bien de « produire devant les autres, avec les autres, afin d'exposer une réponse originale à une consigne, tout en cherchant la pousse et la communication

avec les spectateurs. Ainsi, c'est parce que « l'autre » est au cœur de la danse scolaire que nous choisissons cette activité visant la construction de la compétence sociale « altruisme ».

L'enjeu de notre FSP est que l'élève passe d'une compétence danser malgré les autres (oser se montrer) à une compétence danser devant les autres (y éprouver du plaisir) puis danser pour les autres (altruisme). Cette compétence se construit par les interactions fonctionnelles entre les différents rôles sociaux. L'enseignement des rôles de danseur, chorégraphe et spectateur doit s'envisager comme une réelle imbrication et une réciprocity nécessaire des apports. Les compétences à construire, définies dans le cadre de cette activité, dépassent la simple tenue de rôles : elles s'envisagent comme la construction de compétences psychosociales au service des autres (voir Tableau 1).

Tableau 1 - Interactions des rôles sociaux en danse

« Sans toi je ne suis rien » :			
Danser AVEC les autres, PAR les autres et POUR les autres			
	Danseur (s) partenaires	Chorégraphe Co-chorégraphe	Spectateurs
Danseur(s) ET	de parmi les autres à avec les autres (partager-écouter – collaborer) à comme les autres (coopérer- échanger)	De danser son propre mouvement à danser le mouvement de TOUS les autres	de être vu à être regardé de malgré les autres à pour les autres
Danseur-chorégraphe/ Chorégraphe ET	de faire son mouvement à transmettre son mouvement de faire comme / autrement / différemment à métisser (transformer le mouvement d'un autre)	De faire des choix individuels à accepter des choix collectifs pour une production commune	d'une centration sur ses propres émotions à créer pour les émotions des autres (originalité, pousse, image forte...)
Spectateur(s) ET	de voir (accepter d'être spectateur) à observer (ou j'ai vu) à extraire (de regard ce que j'ai fait à voilà ce que j'ai vu) à critiquer (voilà ce que j'ai ressenti en voyant)		

L'EPS DANS LE  
PRIMAIRE C'EST  
... DU MINI-SPORT  
POUR DES MINI-  
ELEVES



# CE QUI NOUS «ENNUIE»



**La plainte du niveau 0.** ex programmes de collège de 2008 qui définissaient en 6ème, un niveau 1 (alors que Jeux co programmés en primaire!!! D'ailleurs obligatoire par année dans les anciens programmes!)

**Le « y'a plus qu'à jouer » :** enseigner les conduites motrices dites « de base » (passe, tir, dribble, ...) en primaire pour qu'au collège, il n'y ait, enfin (!), qu'à faire jouer les élèves dans un système d'opposition spatio-temporel et humain complexe.

**Les « mini-jeux ».** enseigner une pratique culturelle de référence mais en « mini » tels que le mini-handball, le mini-basket. Le jeu consisterait alors à travailler dans un mini-terrain, avec un mini-ballon et avec des mini-effectifs pour des « mini-élèves » !

- En **Cycle 2** (CP / Ce1 / Ce2), le BB est souvent peu programmé car **la cible est difficile voire impossible à atteindre** sans aménagement (panier bas, poubelle, cibles hautes). A remplacer par les jeux collectifs.

- Pour autant, une approche par la seule et simple première étape (joueur et BB) peut permettre de s'amuser (lancer, attraper, se déplacer, viser) car le **ballon est gros** donc facile à manipuler.



# CE QUI NOUS «ENNUIE»



Rapport de la cour des comptes de 2019 : *“Le sport à l’école constitue une composante essentielle de l’enseignement et une des bases fondatrices du sport pour tous . Il combine la double dimension d’un enseignement obligatoire (...) et l’incitation à la pratique d’activités sportives”*

## LABEL GÉNÉRATION 2024 ET COUPONS GÉNÉRATION 24

Un partenariat dans le cadre scolaire



### Educateur sportif diplômé

(BP, DE, CQP, certifications fédérales) du club sportif, agréé par les services de l’Education nationale

Interventions pendant toute la durée d’un cycle de 6 semaines d’EPS

### Coupon d’une valeur de 300 €

Subventionné par Paris 2024

Le comité académique Génération 2024, sous l’autorité du recteur et en lien avec les DSDEN et les SDEJS, assure le suivi du projet pédagogique co-construit par l’école et le club.

L’USEP et l’UGSEL sont opérateurs sur le terrain de la bonne mise en œuvre des coupons et mise en relation entre les écoles et les clubs.

GÉNÉRATION2024



Vision “pré-sportive” de l’EPS au premier degré (ex. mini-APSA ou jeux “pré-sportifs” = simplification des sports pour les grands).

# NOS POINTS D'APPUI



L'éducation physique et sportive répond aux enjeux de formation du socle commun en **permettant à tous les élèves, filles et garçons ensemble et à égalité**, a fortiori les plus éloignés de la pratique physique et sportive, de construire **cinq compétences** travaillées en continuité durant les différents cycles :

	<b>Domaine 1</b> Les langages pour penser et communiquer
	<b>Domaine 2</b> Les méthodes et outils pour apprendre
	<b>Domaine 3</b> La formation de la personne et du citoyen
	<b>Domaine 4</b> Les systèmes naturels et les systèmes techniques
	<b>Domaine 5</b> Les représentations du monde et l'activité humaine



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



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



Partager des règles et assumer des rôles et des responsabilités



Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière



S'approprier une culture physique sportive et artistique

# NOS POINTS D'APPUI

---



Produire une performance optimale, mesurée à une échéance donnée



Adapter ses déplacements à des environnements variés



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

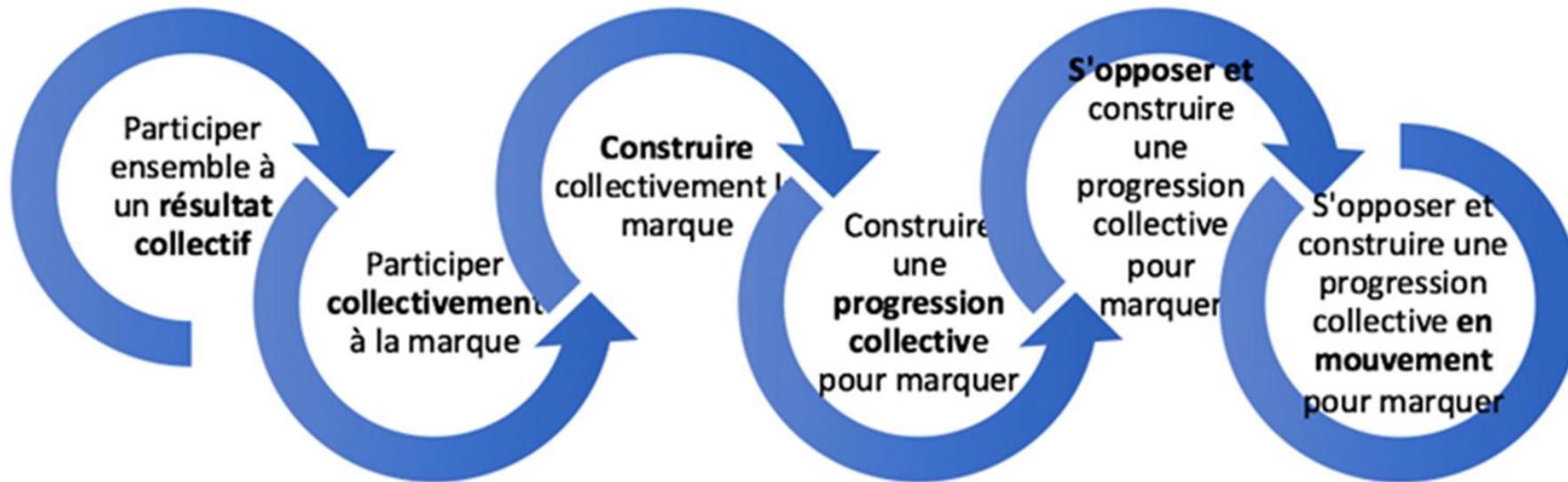
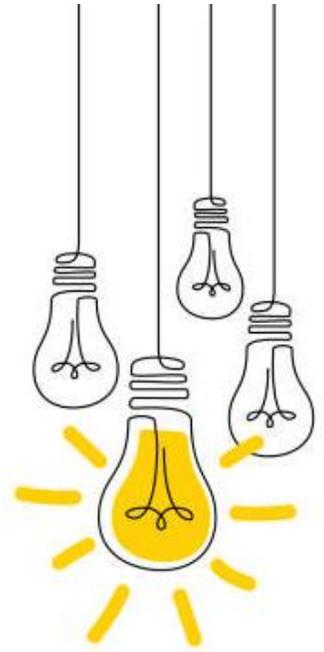


Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

# DES PRATIQUES INSPIRANTES

des continuum : d'où part l'élève et jusqu'où peut-on aller?

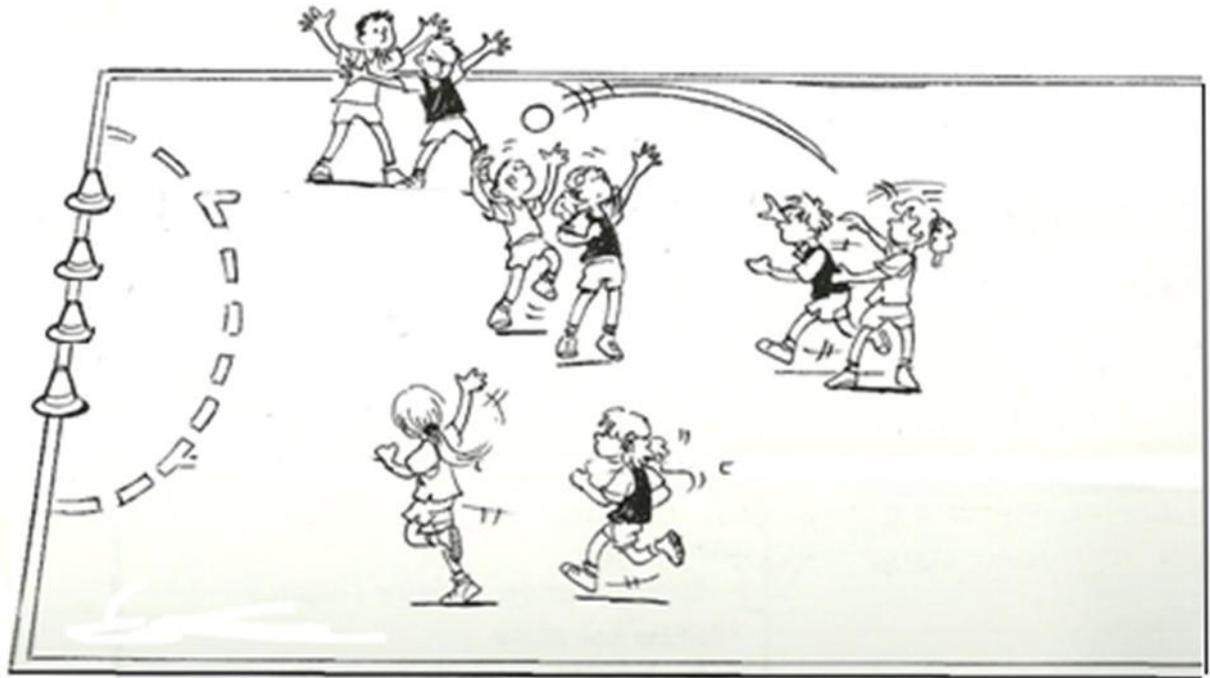
L'articulation des différentes étapes vise à **permettre à chacun.e de participer à la construction d'une action collective pour gérer un rapport de force.**

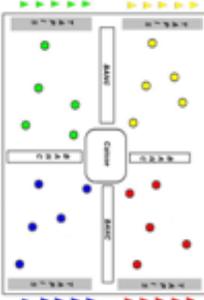
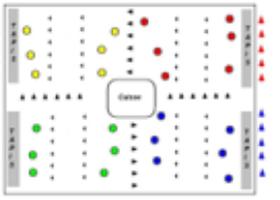
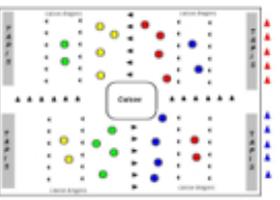
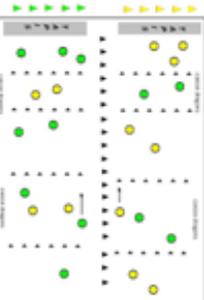
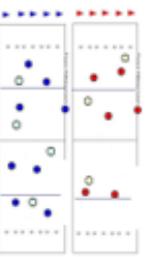
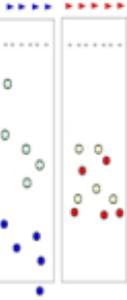
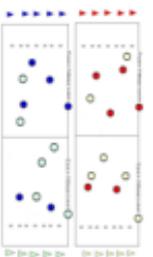
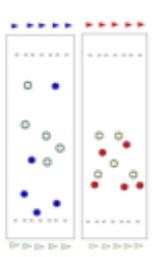
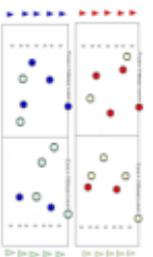
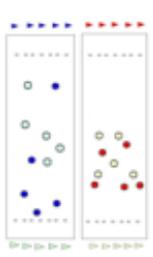
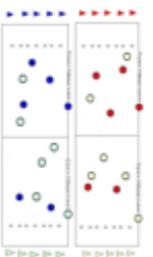
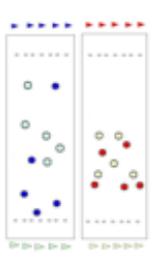
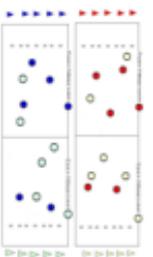
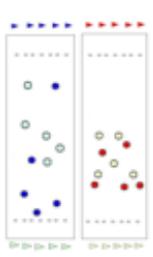
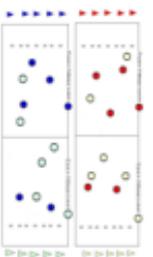
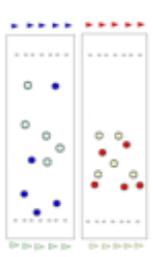
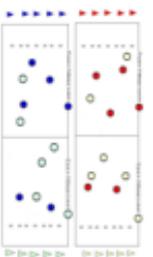
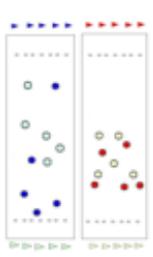


*Articulation des différentes étapes du continuum*

CONTINUUM EN JEUX ET SPORTS COLLECTIFS DU CYCLE 1 AU CYCLE 4

Etapes pour construire une action collective pour gérer un rapport de force en sa faveur		Pas en avant	Contraintes emblématiques fortes	Chacun.e au service du projet collectif
De ...	A ...			
Le solitaire	Le collaborateur	FPS : « Démolissons le château » (PS)		Accepter un résultat commun dans un jeu orienté vers une cible
		COLLABORER ET S'OPPOSER INDIRECTEMENT	-Un résultat collectif -Une cible à l'extrémité du terrain	
Le collaborateur	Le partenaire	FPS : « Les douves du château » (MS)		Se reconnaître dans un statut : Être partenaire OU adversaire
		COOPÉRER ET S'OPPOSER INDIRECTEMENT	Espace interdit qui nécessite la coopération	
Le partenaire	L'adversaire	FPS : « Les dragons du château » (MS)		
		COLLABORER ET S'OPPOSER DIRECTEMENT	Des adversaires peu nombreux et contraintes dans un espace limité	
L'adversaire	Le coéquipier	FPS : « La conquête du château » (GS-CP)		Reconnaître ses partenaires et ses adversaires Progresser collectivement
		COLLABORER ET COOPÉRER ET S'OPPOSER DIRECTEMENT DANS UNE OPPOSITION AMÉNAGÉE EN FAVEUR DES ATTAQUANTS	Accumulation des contraintes précédentes	
Le coéquipier	L'attaquant ou le défenseur	FPS : « Les tours DU château » (CE1-CE2)		S'adapter en tant qu'attaquant ou défenseur aux actions d'un joueur partenaire et adversaire en étant exclusivement attaquant ou défenseur
		COOPÉRER ET S'OPPOSER DIRECTEMENT DANS UNE SITUATION D'OPPOSITION ÉQUILIBRÉE	Espace interpénétré avec rapport de force équilibré	
L'attaquant ou le défenseur	S'opposer et construire une progression collective	FPS : « L'attaque rangée » (CM1)		Alterner défenseur, attaquant dans un rôle prédéfini (passeur, tireur) dans un jeu orienté à double cible
		COOPÉRER ET S'OPPOSER DIRECTEMENT DANS UNE SITUATION D'OPPOSITION RÉVERSIBLE	-Double cible -Mais limitation de l'espace d'intervention des joueurs	
L'attaquant ou le défenseur	S'opposer et construire une progression collective	PUIS		Alterner son statut et son rôle
		FPS : « Les tours DES Châteaux » (CM2)		
L'attaquant ou le défenseur	Le joueur collectif	FPS : « La montée de l'escadrille » (6 <sup>ème</sup> -5 <sup>ème</sup> )		Contribuer individuellement en mouvement à la progression ou à la gêne défensive de son équipe.
		COOPÉRER POUR S'AFFRONTER COLLECTIVEMENT DANS UN JEU EN MOUVEMENT	Défense de type homme à homme	



DEBUT MATERNELLE			MILIEU MATERNELLE			FIN MATERNELLE DEBUT CYCLE 2			MILIEU CYCLE 2			FIN CYCLE 2			MILIEU Cycle 3			FIN CYCLE 3				
Le solitaire	=>	Le collaborateur	=>	Le partenaire OU L'adversaire	=>	Le coéquipier	=>	L'attaquant ou le défenseur	=>	L'attaquant/défenseur	=>	L'attaquant/défenseur	=>	L'attaquant/défenseur	=>	L'attaquant/défenseur	=>	L'attaquant/défenseur	=>	L'attaquant/défenseur		
<b>COLLABORER ET S'OPPOSER INDIRECTEMENT</b>			=>	<b>COOPÉRER et s'OPPOSER INDIRECTEMENT</b> OU <b>COLLABORER ET S'OPPOSER DIRECTEMENT</b>	=>	<b>COLLABORER ET COOPÉRER ET S'OPPOSER DIRECTEMENT DANS UNE OPPOSITION AMÉNAGÉE EN FAVEUR DES ATTAQUANTS</b>	=>	<b>COOPÉRER ET S'OPPOSER DIRECTEMENT / S'AFFRONTER DANS UNE OPPOSITION AMÉNAGÉE EN FAVEUR DES ATTAQUANTS</b>	=>	<b>COOPÉRER ET S'OPPOSER DIRECTEMENT : S'AFFRONTER DANS UNE SITUATION D'OPPOSITION ÉQUILIBRÉE</b>	=>	<b>COOPÉRER ET S'OPPOSER DIRECTEMENT DANS UNE SITUATION D'OPPOSITION RÉVERSIBLE</b>	=>	<b>COOPÉRER ET S'OPPOSER DIRECTEMENT DANS UNE SITUATION D'OPPOSITION DUALE</b>	=>	<b>COOPÉRER ET S'OPPOSER DIRECTEMENT DANS UNE SITUATION D'OPPOSITION DUALE</b>	=>	<b>COOPÉRER ET S'OPPOSER DIRECTEMENT DANS UNE SITUATION D'OPPOSITION DUALE</b>	=>	<b>COOPÉRER ET S'OPPOSER DIRECTEMENT DANS UNE SITUATION D'OPPOSITION DUALE</b>		
Dans un jeu d'opposition indirecte « en parallèle »			=>	Dans un jeu d'opposition indirecte « en parallèle » OU en opposition directe avec défense relative (limitée en nombre et en espace d'intervention)	=>	Dans un jeu d'opposition directe mais non interpénétré	=>	Dans un jeu d'opposition directe interpénétré	=>	Dans un jeu d'opposition directe interpénétré	=>	Dans un jeu d'opposition directe interpénétré	=>	Dans un jeu d'opposition directe interpénétré	=>	Dans un jeu d'opposition directe interpénétré	=>	Dans un jeu d'opposition directe interpénétré	=>	Dans un jeu d'opposition directe interpénétré		
Dans un jeu d'opposition non interpénétré			=>	Avec une zone infranchissable de type « Douves » OU dans un jeu de type « traversée » (limitation de l'espace d'intervention des défenseurs)	=>	Jeu de type « Douves » (zone interdite pour les attaquants dans laquelle se trouvent les défenseurs)	=>	Dans un jeu de type « gagne terrain » avec limitation de l'espace d'intervention des joueurs	=>	Dans un jeu de type « sports collectifs »	=>	Dans un jeu de type « gagne terrain » avec limitation de l'espace d'intervention des joueurs	=>	Dans un jeu de type « sports collectifs »	=>	Dans un jeu de type « gagne terrain » avec limitation de l'espace d'intervention des joueurs	=>	Dans un jeu de type « sports collectifs »	=>	Dans un jeu de type « sports collectifs »		
			=>	A une cible à l'extrémité du terrain (une équipe qui attaque la cible)	=>		=>		=>		=>	A deux cibles (chaque équipe à sa cible)	=>		=>		=>		=>			
Avec autant de joueurs dans chaque équipe (aucun défenseur)			=>	Avec autant de joueurs dans chaque équipe (aucun défenseur) OU Limitation du nombre de défenseurs $\frac{2}{3}$ d'attaquants et $\frac{1}{4}$ de défenseurs	=>	Limitation du nombre de défenseurs $\frac{2}{3}$ d'attaquants un tiers de défenseurs	=>	Avec autant d'attaquants que de défenseurs	=>	Avec autant d'attaquants que de défenseurs	=>	Avec autant de joueurs dans chaque équipe	=>	Avec autant de joueurs dans chaque équipe	=>	Avec autant de joueurs dans chaque équipe	=>	Avec autant de joueurs dans chaque équipe	=>	Avec autant de joueurs dans chaque équipe		
Avec de multiples objets (au moins autant d'objets que d'élèves attaquants)			=>		=>		=>		=>		=>	Avec un ballon	=>		=>		=>		=>			
			=>	 	=>		=>		=>		=>	 	=>	 	=>	 	=>	 	=>	 	=>	 

Twiggy LEJEUNE-VAZQUEZ/ Vers un continuum en jeux collectifs de la toute petite section à la fin du cycle 3

# CONCEVONS ENSEMBLE DES CONTINUUMS SIGNIFIANTS ET ADAPTES

---



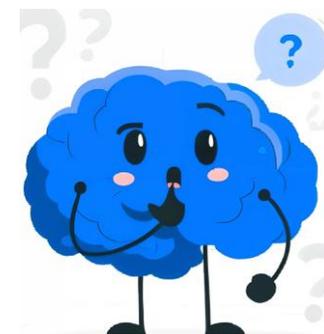
## PASSER D'UNE MATRICE COMMUNE A UN CONTINUUM REEL

De la maternelle à la terminale  
(et non plus de la 6eme à...)

L'EPS DANS LE  
PRIMAIRE C'EST ...  
UNE PRÉPARATION  
PSYCHO-MOTRICE



# CE QUI NOUS «ENNUIE»



recentrer les contenus sur un répertoire moteur”

# NOS POINTS D'APPUI



Ressources maternelle

Agir, s'exprimer, comprendre  
à travers l'activité physique

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



Retrouvez eduscol sur :



Ce qui est à construire sur l'ensemble du cycle

	De l'étape 1... (autour de 2 ans et demi - 3 ans)	à l'étape 2 (autour de 3 - 4 ans)	à l'étape 3 (autour de 5 ans)
Explorer les actions motrices et les qualités de mouvements à partir d'inducteurs variés	Découverte de l'action motrice globale, de différents modes d'actions possibles pour agir sur des objets multiples et de formes différentes.	Recherche des différents possibles pour danser avec les objets ou les « faire danser ». Expérimentation des effets multiples sur un même objet (le faire glisser, le faire tourner...).	Expérimentation des différentes qualités de mouvements induites par les objets manipulés ou imaginés (danser comme la plume, descendre au sol comme la pierre...), par les éléments (air, terre, eau, feu) ou par d'autres supports inducteurs.
Construire l'espace de déplacement	Exploration de différents déplacements dans l'espace, de différents tracés (ligne droite, ligne courbe).	Association de modes de déplacements particuliers en relation avec des règles d'espaces ou des tracés. Prise en compte de relations spatiales avec des partenaires de danse (loin, près de, côte à côte...).	Structuration des différentes trajectoires dans l'espace scénique. Enchaînement et anticipation de tracés différents (lignes courbes, lignes angulaires, spirales) en relation avec les positions des partenaires de danse.
Explorer le paramètre du temps du mouvement	Expérimentation des contrastes de temps (mouvement rapide, mouvement lent).	Recherche de mouvements et de déplacements contrastés dans le temps.	Reproduction et composition d'un même mouvement en jouant sur la variable temps (très rapide, lent, mouvement au ralenti ou au contraire accéléré).
Varié l'énergie du mouvement	Expérimentation, par la répétition des contrastes, du mouvement saccadé, du mouvement continu.	Exploration de différentes qualités de mouvements à partir de verbes d'action (fondre, exploser, caresser, frotter...).	Reproduction et composition d'un mouvement en jouant sur la variable énergie (mouvement continu, fluide, mouvement saccadé). Recherche de différentes amplitudes du mouvement.
Explorer les possibilités de l'espace corporel proche	Exploration des différents niveaux de l'espace corporel (haut, bas).	Recherche de positions d'équilibre et de mise en déséquilibres intentionnels. Mobilisation d'une partie du corps pour se donner une direction dans l'espace (la main qui entraîne en avant, en arrière, sur le côté).	Mobilisation maîtrisée de différentes parties du corps pour tracer dans l'espace et combiner différentes parties. Mise en jeu de la dissociation segmentaire et enchaînement de plusieurs mouvements.
Établir une relation à l'autre « danseur »	Découverte du plaisir de danser avec les autres, comme les autres, dans un jeu d'imitation et d'imprégnation.	Entrée dans la relation à l'autre, en agissant sur lui, en manipulant différentes parties de son corps, en dansant avec lui (comme lui ou différemment).	Création d'une danse avec un partenaire, en variant ses modes de relation (en miroir, en parallèle, en contact), ou en variant les modes de regroupement (par 2, en petit groupe, en groupe classe...).
Construire son regard de spectateur	Plaisir et intérêt à observer la danse des autres.	Observation de la danse des autres, pour exprimer un ressenti, pour décrire un mouvement ou un enchaînement d'actions.	Observation et implication dans la production corporelle d'un autre pour la commenter ou faire des propositions pour la transformer.

# DES PRATIQUES INSPIRANTES DES PARCOURS PROGRESSIFS ET SIGNIFIANTS

## AGIR /AGIR AUTREMENT/ AGIR SPÉCIFIQUE

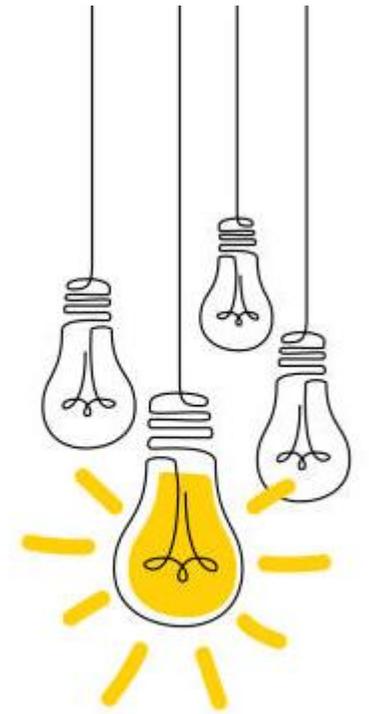
A Cloche-pied



atteindre (le passage à gué)



franchir la rivière





# De COURIR I

- ... courir pour :
- attraper
  - s'échapper
  - transporter
  - franchir

Passer... d'une course naturelle à

jeu : minuit dans la bergerie

jeu : lions et gazelles



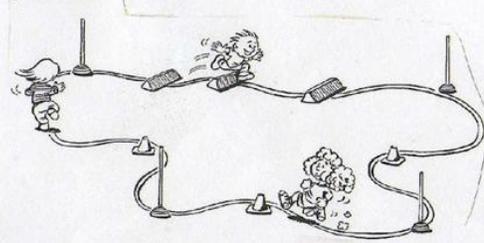
ateliers



VERS

Courir vite

parcours



# à COURIR II

PLUS

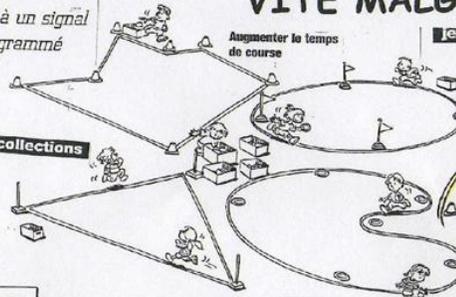
VITE LONGTEMPS

VITE MALGRE DES OBSTABLES

passer d'une course naturelle à une course structurée impliquant

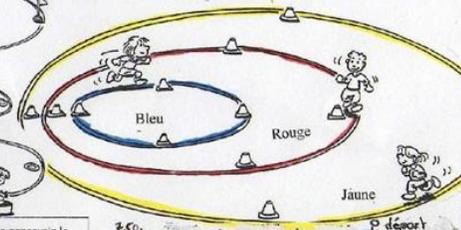
- une réaction rapide à un signal
- un déplacement programmé

jeu : les collections



jeu : les chemins de couleur

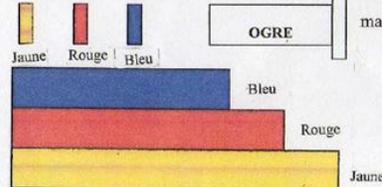
Adapter l'allure à la durée longue de la course



Courir longtemps

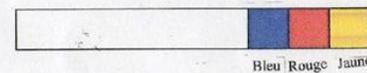
Remarques : dans la course longue, il est difficile pour les enfants de percevoir la notion de durée. La notion de distance est plus concrète.

« Je choisis le départ pour ne plus être dans la zone de l'ogre au bout de 5 secondes »

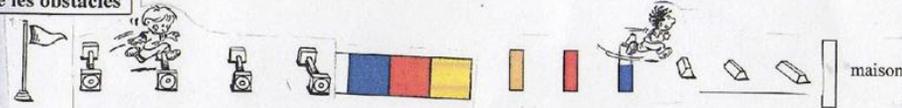


maison

« J'atteins la zone en 5 secondes »



Courir vite malgré les obstacles



## Matérialisation de la mesure

Matérialisation de la durée			Matérialisation de la distance				
comptine	temps	sablier	Lieu de départ	Zone d'arrivée	Zone à franchir	parcours	Nombre d'objets



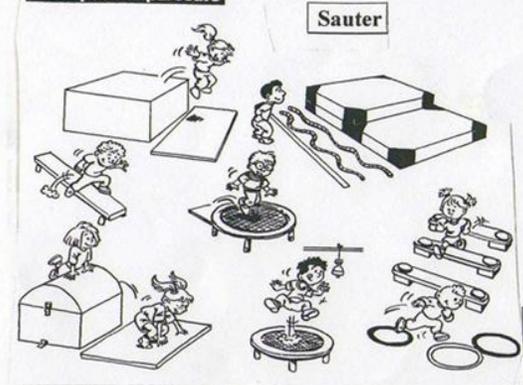
# De sautere r à sautetre r

passer d'un saut spontané à un saut avec impulsion lié à une course d'élan

PLUS  
↓

LOIN  
HAUT

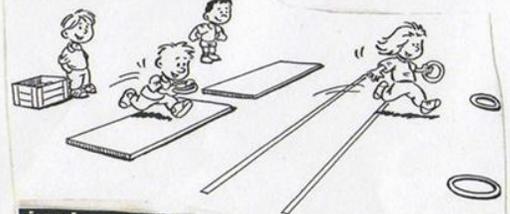
exemples de parcours



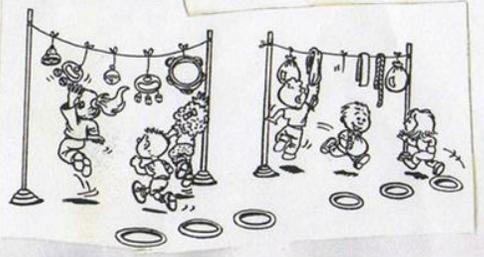
Sauter

Sauter autrement

jeu : le livreur de pizzas



jeu : la cueillette

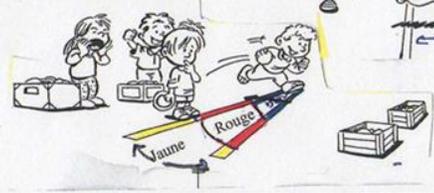


VERS →

Sauter haut

Sauter loin

jeu : la rivière aux crocodiles



ateliers



Bleu Rouge Jaune



ateliers



Bleu Rouge Jaune



Matérialisation de la mesure

loin		Haut		
Zone à franchir	Zone à atteindre	Objet à atteindre	Obstacle à franchir	Zone à atteindre
tapis 	rivières 	anneaux 	Obstacle 	tapis 
	Plus ou moins loin 		Elastique 	
	zone 			
	planche 			

# CONCEVONS ENSEMBLE UNE MOTRICITE SIGNIFIANTE



construction d'une motricité  
de plus en plus complexe  
mais finalisée  
et socialement éducative

De **lancer** à **lancer** PLUS LOIN

passer de jeter à adapter le lancer à l'objet et au but recherché

- lancer loin

exploration Jeter

Passer de... Jeter à ... lancer avec intention

le chamboule tout VERS

Expérimenter différents types de lancers en fonction

- de l'objet lancé
- de la hauteur de la cible
- de la distance de la cible

Jeu : le repas des animaux

Jeu de massacre

lancer pour atteindre

Aligner

- le geste
- la force
- la direction au but visé (cible, distance)

Matérialisation de la mesure loin

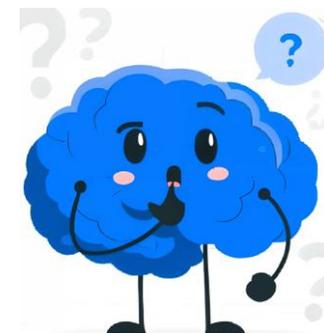
Limites de lancer		Zone de performance	
Jaune	Jaune	Bleu	Bleu
Rouge	Rouge	Rouge	Rouge
Bleu	Bleu	Jaune	Jaune

Twigg, Tizzoni - Equipe départementale EPS 11er degré Var d'après « Agr. dans le monde » éditions ACCESS

L'EPS DANS LE  
PRIMAIRE C'EST  
... UNE DISCIPLINE AU  
SERVICE DES SAVOIRS  
FONDAMENTAUX



# CE QUI NOUS «ENNUIE»



**BOUGER +  
POUR  
APPRENDRE  
MIEUX**

## Croisements entre enseignements

Avec toutes les autres disciplines scolaires, l'éducation physique et sportive participe à la maîtrise de la langue française. La pratique d'activités physiques offre ainsi de nombreuses occasions pour le développement de compétences langagières, par exemple, en élargissant le répertoire lexical des élèves, en favorisant les situations de communication.

En articulant le concret et l'abstrait, les activités physiques donnent du sens à des notions mathématiques (échelle, distance, vitesse, proportionnalité, ...). De même, les activités d'orientation sont l'occasion de mettre en pratique des notions de repérage et de déplacement sur un plan ou une carte étudiés en mathématiques et en géographie.

L'EPS permet d'appréhender la place des techniques, leur développement, leurs interactions avec les sciences en lien avec le programme de SVT ou de sciences physiques (notion de centre de gravité, etc.), de comprendre ainsi comment la technique façonne les corps et influe de plus en plus sur les performances sportives. L'apport conjoint de connaissances théoriques et pratiques permet aux élèves de comprendre le fonctionnement du corps humain au plan mécanique et physiologique, pour gérer un effort.

L'EPS participe au développement du comportement citoyen des élèves, en lien avec l'enseignement moral et civique.

# NOS POINTS D'APPUI



	<b>Domaine 1</b> Les langages pour penser et communiquer
	<b>Domaine 2</b> Les méthodes et outils pour apprendre
	<b>Domaine 3</b> La formation de la personne et du citoyen
	<b>Domaine 4</b> Les systèmes naturels et les systèmes techniques
	<b>Domaine 5</b> Les représentations du monde et l'activité humaine

**Volet 3 : les enseignements** Cycle 2

Français  
Langues vivantes (étrangères ou régionales)

Enseignements artistiques

Arts plastiques  
Éducation musicale  
Éducation physique et sportive  
Enseignement moral et civique

Questionner le monde  
Mathématiques

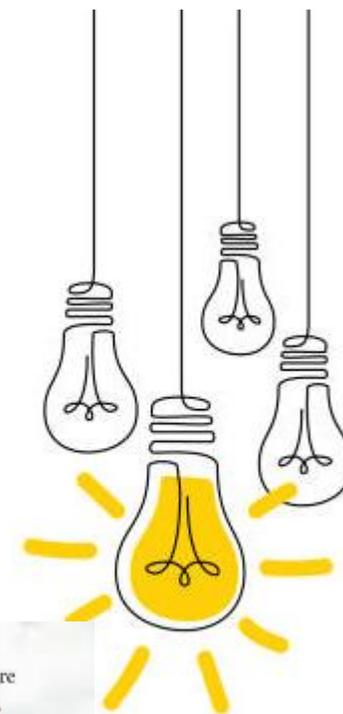
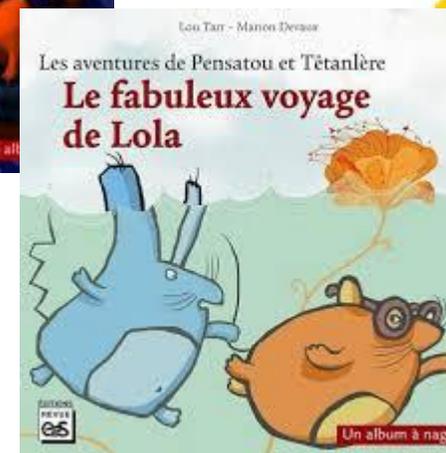
**Volet 3 : les enseignements (cycle 3)**

Français  
Langues vivantes (étrangères ou régionales)  
Arts plastiques  
Éducation musicale  
Histoire des arts  
Éducation physique et sportive  
Enseignement moral et civique  
Histoire et géographie  
Sciences et technologie  
Mathématiques

**Volet 3 : les enseignements (cycle 4)**

Français  
Langues vivantes (étrangères ou régionales)  
Arts plastiques  
Éducation musicale  
Histoire des arts  
Éducation physique et sportive  
Enseignement moral et civique  
Histoire et géographie  
Physique-Chimie  
Sciences de la vie et de la Terre  
Technologie  
Mathématiques  
Éducation aux médias et à l'information

# DES PRATIQUES INSPIRANTES

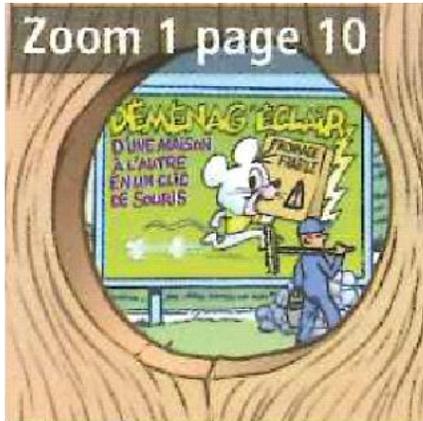


**OBSERVER, REPÉRER, NOMMER LES DIFFÉRENTS ÉLÉMENTS DE  
L'ENVIRONNEMENT OU APPARUS DANS L'ENVIRONNEMENT**

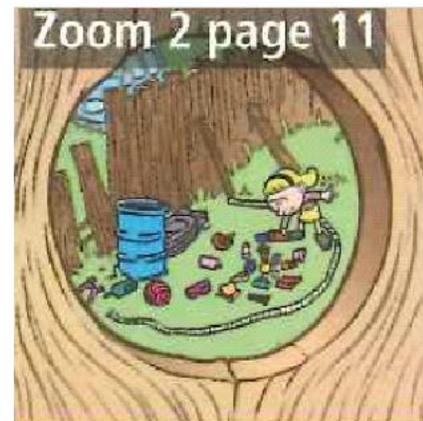


L'espace urbain environnant  
et notamment le panneau d'affichage  
Le terrain vague  
Les objets présents  
Les personnages visibles

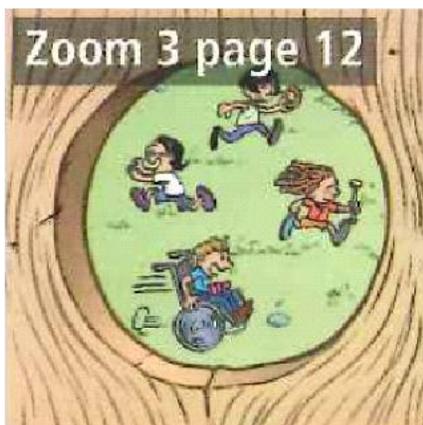
## Emettre des hypothèses sur



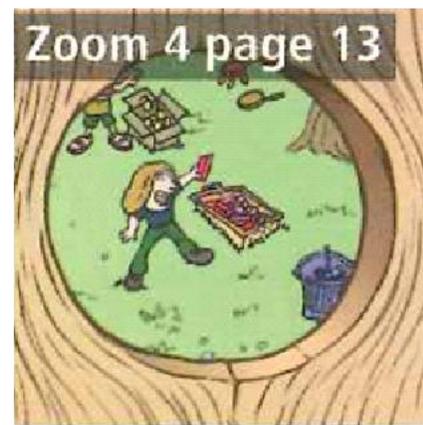
- le point de vue et sur les personnages qui peuvent avoir ce point de vue
- ce que fait le colleur d'affiche (mise en avant du temps coulé)
- mise en relation entre écrits et image de l'affiche



- Action de la petite fille (prend-elle ou dépose-t-elle un objet ?)
- Sur la provenance de ces objets (établir le lien avec le terrain vague) (où ont-ils été trouvés ? qui les a placés là ?)
- Localisation de l'action par rapport au terrain vague

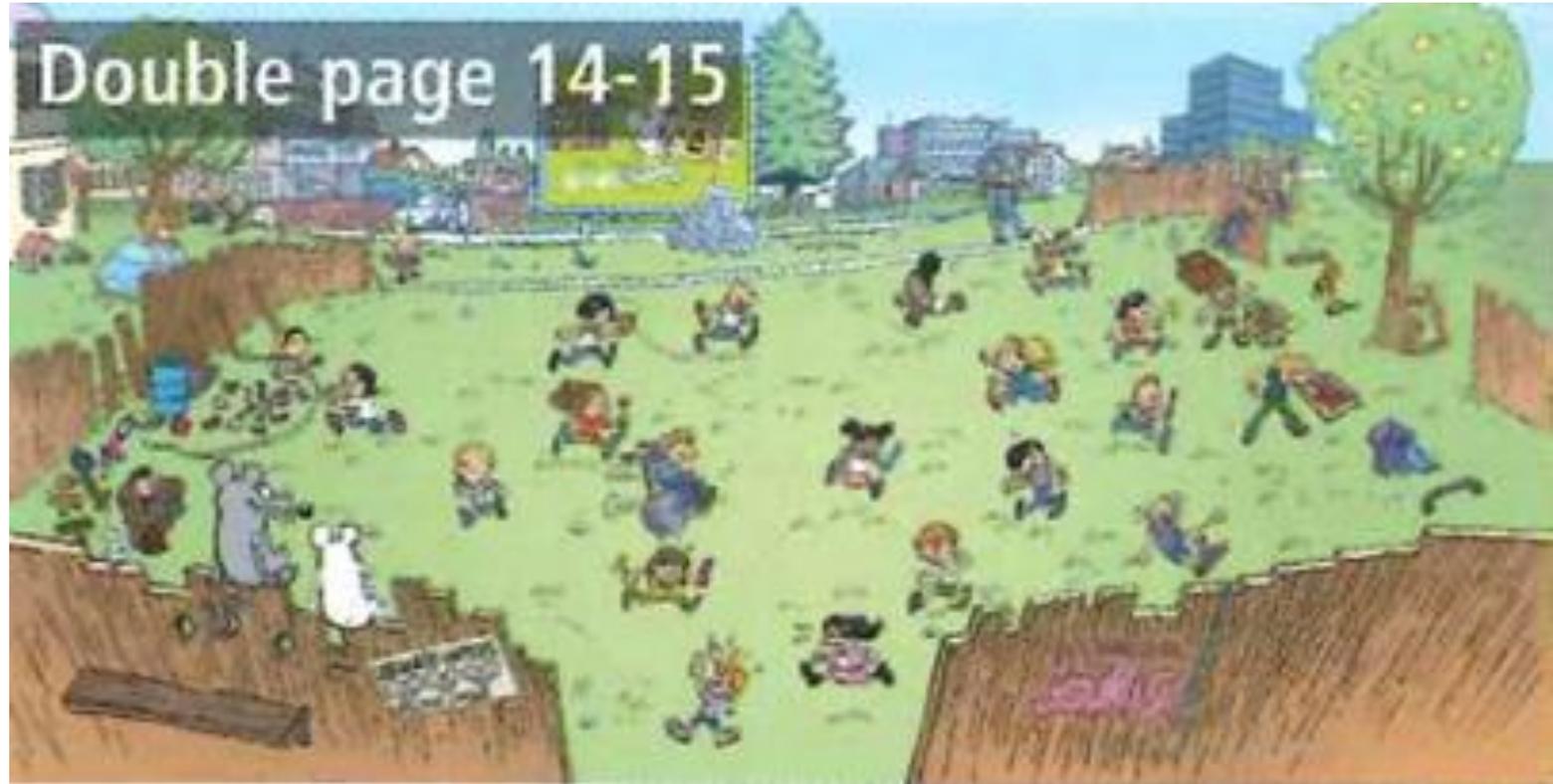


- Actions des Timalins (lien entre orientation et déplacement et présence ou non d'objets transportés)
- Localisation par rapport au terrain vague



- Action du petit garçon (prend-il ou pose-t-il l'objet ?)
- Procédure de classement des objets dans les boîtes
- Localisation de l'action par rapport au terrain vague

**VALIDER ET INVALIDER LES HYPOTHESE EMISES AU VU DE L'ESPACE GLOBAL  
ET DES ACTIONS DE JEU ;  
IDENTIFIER**



- le rôle de l'arbitre (que fait-il et pourquoi ?)
- Les limites de l'espace de jeu
- Les différents espaces de jeu et leur fonction
- Les modes de transmission des objets

## IDENTIFIER LA TRANSFORMATION DE L'ESPACE ET DE LA REGLE (LA NOUVELLE REGLE)



La tranchée à mettre en relation avec la pelleuse  
La transmission de main en main  
L'interdiction de franchir cet espace

## EMETTRE DES HYPOTHESES SUR

La localisation de l'action par rapport au terrain de jeu précédent



UNE EPS OÙ ON  
APPREND ET CELA SE  
VOIT

... DES FORMES DE  
PRATIQUES  
SCOLAIRES ADAPTÉ  
ET ÉVOLUTIVES

...DES PRATIQUES  
CULTURELLEMENT  
SIGNIFIANTES

CONCEVONS LA  
ENSEMBLE



... DES DÉMARCHES  
TRANSDISCIPLINAIRES  
ET RÉCIPROQUES

	Cycle 2 APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX	Cycle 3 CONSOLIDATION	Cycle 4 APPROFONDISSEMENTS
Champ d'apprentissage	Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel		
Attendus de fin de cycle	<p><b>Dans des situations aménagées et très variées :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu ;</li> <li>- Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples ;</li> <li>- Connaître le but du jeu ;</li> <li>- Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.</li> </ul>	<p><b>En situation aménagée ou à effectif réduit,</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.</li> <li>- Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.</li> <li>- Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.</li> <li>- Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.</li> <li>- Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.</li> </ul>	<p><b>En situation d'opposition réelle et équilibrée</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe..</li> <li>- Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force</li> <li>- Etre solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre.</li> <li>- Observer et co-arbitrer.</li> <li>- Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité</li> </ul>
Compétences travaillées/visées pendant le cycle	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rechercher le gain du jeu, de la rencontre.</li> <li>- Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible.</li> <li>- Accepter l'opposition et la coopération.</li> <li>- S'adapter aux actions d'un adversaire.</li> <li>- Coordonner des actions motrices simples.</li> <li>- S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.</li> <li>- Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples</li> <li>- Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires</li> <li>- Coordonner des actions motrices simples</li> <li>- Se reconnaître attaquant / défenseur</li> <li>- Coopérer pour attaquer et défendre</li> <li>- Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur</li> <li>- S'informer pour agir</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rechercher le gain de la rencontre par la mise en œuvre d'un projet prenant en compte les caractéristiques du rapport de force</li> <li>- Utiliser au mieux ses ressources physiques et de motricité pour gagner en efficacité dans une situation d'opposition donnée et répondre aux contraintes de l'affrontement</li> <li>- S'adapter rapidement au changement de statut défenseur / attaquant</li> <li>- Co arbitrer une séquence de match (de combat)</li> <li>- Anticiper la prise et le traitement d'information pour enchaîner des actions</li> <li>- Se mettre au service de l'autre pour lui permettre de progresser</li> </ul>
Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève	<p><b>Jeux traditionnels simples</b> (gagne-terrain, béré, balle au capitaine, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon (à effectifs réduits), jeux pré-sportifs, jeux de lutte, jeux de raquettes.</p>	<p>Jeux traditionnels plus complexes (thèque, béré, balle au capitaine, poules-vipères- renards, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon et jeux pré- sportifs collectifs (type handball, basket ball, football, rugby, volley-ball,...), jeux de combats (de préhension), jeux de raquettes (badminton, tennis)</p>	<p>Activités de coopération et d'opposition : les jeux et sports collectifs avec ballon (handball, basket- ball, football, volley ball, ultimate, rugby, etc.).</p> <p>Activités d'opposition duelle : les sports et jeux de raquette (badminton, tennis de table).</p> <p>Activités physiques de combat : lutte, judo, boxe, etc.</p> <p>Prise de conscience par les élèves des analogies et des différences entre toutes ces activités d'opposition ainsi que les spécificités de chacune.</p> <p>Situations où le rapport de force est équilibré, nécessitant une organisation individuelle ou collective plus complexe.</p>
Repères de progressivité	<p>Tout au long du cycle, la pratique d'activités collectives doit amener les élèves à se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux vécus et respecter les règles.</p> <p>Au cours du cycle l'élève affronte seul un adversaire afin d'obtenir le gain du jeu, de développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur et de comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues).</p>	<p>Tout au long du cycle, la pratique d'activités collectives doit amener l'élève à se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux vécus et respecter les règles.</p> <p>Au cours du cycle, l'élève affronte seul un adversaire afin d'obtenir le gain du jeu, de développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur et de comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues).</p>	<p>En matière de progressivité des enseignements d'EPS, l'ensemble des compétences et des champs d'apprentissage sont abordés pendant le cycle. Il revient à l'équipe pédagogique d'en planifier le choix et la progression, de mettre en place les activités physiques sportives et artistiques appropriées, en fixant ce qui est de l'ordre de la découverte et ce qui peut être approfondi.</p>

# Jeux de poursuite

Agir inter-individuellement pour ne pas être attrapé(e)



Coopérer pour attraper ou pour libérer



sans libération (très courte durée)

Coopérer et s'opposer pour attraper et ne pas être attrapé(e)



Avec libération

Equipe départementale EPS 1<sup>er</sup> degré Var

# Jeux de tir sur cible

Agir inter-individuellement pour renverser des objets



deux équipes s'opposent dans 2 zones de jeu clairement distinctes

Coopérer pour renverser des objets



Equipe des bleus contre l'équipe des rouges

S'opposer et renverser des objets



Présence de défenseurs dans la zone de tir

Coopérer et s'opposer pour renverser des objets



COOPERER ET S'OPPOSER DANS UN ESPACE INTERPENETRE

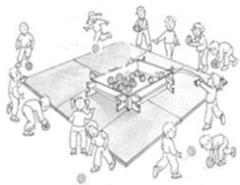
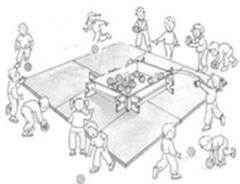


Les défenseurs se retrouvent proches des joueurs et gênent directement l'action.

Equipe départementale EPS 1<sup>er</sup> degré Var

# Jeux de tir dans une cible

Agir individuellement pour remplir une caisse (un panier)



Equipe rouge contre équipe bleu (opposition indirecte)

Coopérer pour remplir une caisse



Remplir la caisse malgré l'opposition



Coopérer et s'opposer pour remplir une caisse



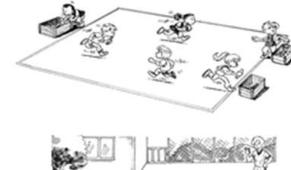
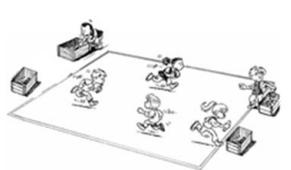
COOPERER ET S'OPPOSER DANS UN ESPACE INTERPENETRE  
Les défenseurs se retrouvent proches des joueurs et gênent directement l'action.



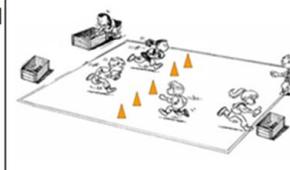
Equipe départementale EPS 1<sup>er</sup> degré Var

# Jeux de transport

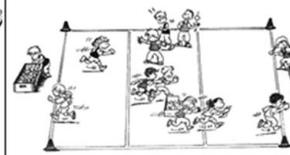
Agir individuellement pour transporter des objets



Coopérer pour transporter des objets



S'opposer et transporter des objets



Coopérer et s'opposer pour transporter des objets



Equipe départementale EPS 1<sup>er</sup> degré Var

# progression

