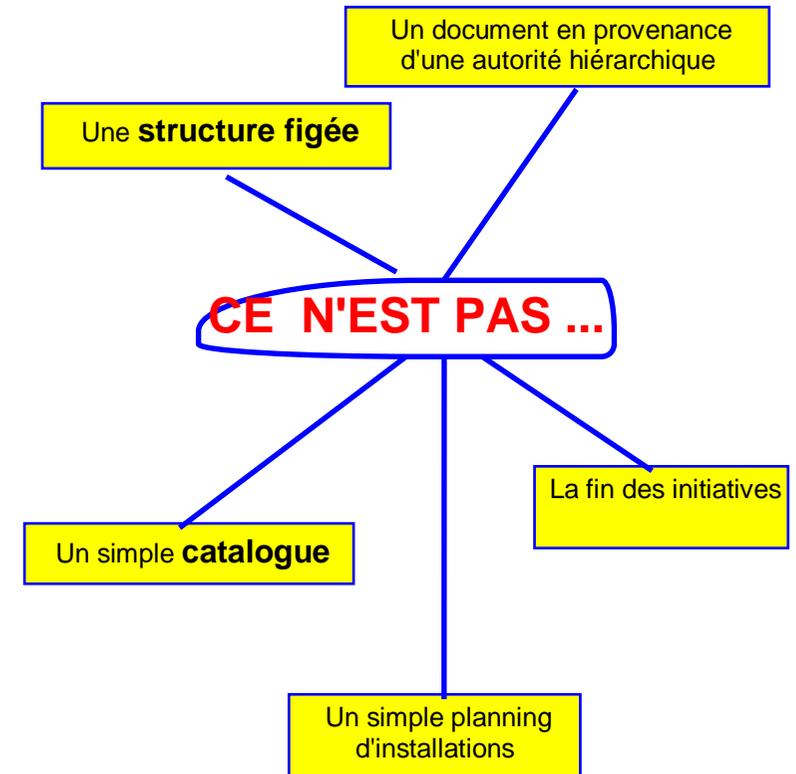
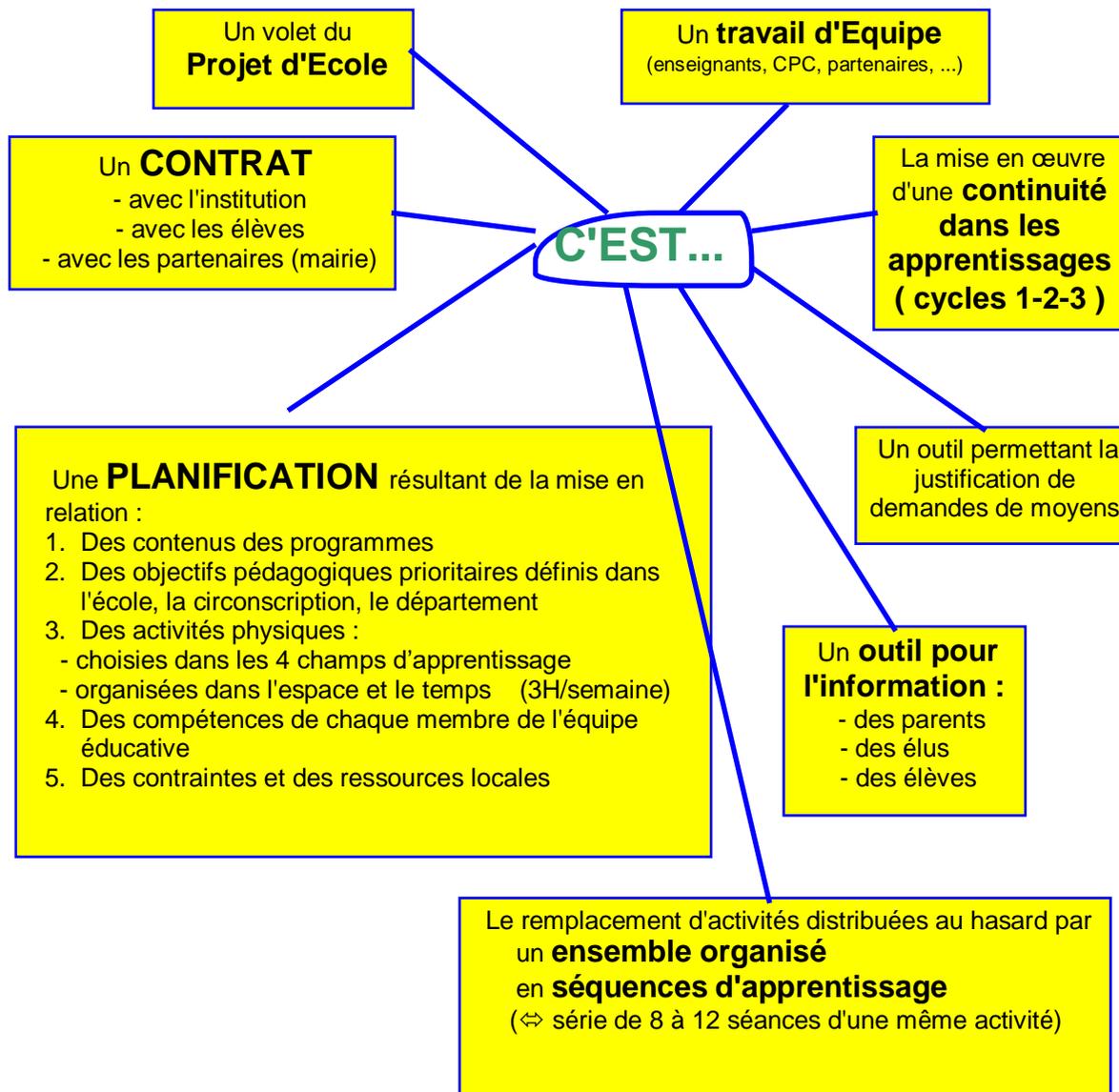


PROJET PEDAGOGIQUE EPS DE L'ECOLE

Equipe EPS d'Indre et Loire

« UN PROJET ... »



PROJET EPS / OUTIL POUR CHAQUE ECOLE

Il définit un parcours de formation équilibré et progressif, adapté aux caractéristiques des élèves, aux capacités des matériels et équipements disponibles, aux ressources humaines mobilisables.

Chaque école doit réussir la mise en œuvre d'une EPS qui trouve sa cohérence dans le projet. Elle renforcera la position de l'EPS, discipline d'enseignement et aidera à la mise en place des cycles d'enseignement et du projet d'école.

Ce document est un outil d'aide à la mise en place d'un projet EPS lié à une programmation.

Il est un guide, une proposition non exhaustive. Chaque école du département saura l'adapter, l'utiliser en fonction de son histoire, de ses particularités, de ses projets et de ses ressources.

1^{ère} étape : Conseil des maîtres	2^{ème} étape : Conseil de cycle	3^{ème} étape : L'enseignant(e)
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Réaliser un inventaire des ressources dont peut disposer l'école Fiche A – page 4 ➤ Etudier les conditions générales pour l'organisation et la pratique de l'EPS dans l'école Fiche B – page 5 ➤ Prendre connaissance du classement des activités et des compétences visées Fiche C – page 6 ➤ Faire l'inventaire des activités physiques qu'il est possible de proposer dans l'école (en liaison avec les fiches A, B, C) Fiche D – page 7 ➤ Etablir le tableau général des domaines d'activités rencontrés par l'élève au cours de sa scolarité dans l'école Fiche I – pages 12 & 13 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Faire la programmation de l'école pour l'année scolaire, par cycle Fiche E – page 8 ➤ Répartir les installations entre les classes en fonction des projets de classe Fiche F – page 9 ➤ Etablir le tableau général des domaines du socle commun avec les champs d'apprentissage et activités rencontrés par l'élève au cours de sa scolarité dans l'école Fiche K – pages 14 & 15 ➤ Evaluer les étapes des compétences motrices, méthodologiques et sociales des élèves par activités dans l'école Fiche L – pages 16 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Faire l'inventaire des activités pour sa classe en fonction des compétences de l'enseignant Fiche G – page 10 ➤ Réaliser une répartition annuelle des activités d'EPS dans la classe Fiche H – page 11
PARCOURS SPORTIF de l'élève en Conseil école-collège		

INVENTAIRE DES RESSOURCES

FICHE A

INSTALLATIONS EXISTANTES			MATERIEL DISPONIBLE			
DANS L'ECOLE	Cour de récréation - aménagée		PETIT	Ballons		
	- non aménagée pour l'E.P.S.			Balles		
	Salle polyvalente			Sacs de graines		
	Classe désaffectée			Cerceaux		
	Classe / Salle aménagée pour l'E.P.S.			Anneaux		
	Préau - non aménagé			Foulards		
	- aménagé pour l'EPS			Chasubles		
	-couvert			Cordes		
				Rubans		
				Elastiques		
A L'EXTERIEUR DE L'ECOLE	Salle municipale (salle des fêtes)			MATERIEL	Raquettes de tennis	
	Salle omnisports				Raquettes de badminton	
	Salles spécialisées (judo, danse, tennis, tennis de table, gym...)				Patins, rollers	
	Stade - terrain de football - terrain de basket-ball - terrain de hand-ball - terrain de rugby - sautoir en hauteur (tapis de réception) - sautoir en longueur - piste d'athlétisme - aires de lancer - court de tennis - Divers (Mur d'escalade, portique...)					Nattes individuelles
					Cônes de balisage	
					Lattes	
					Crosses de hockey	
	Piscine		GROS MATERIEL		Matériel de gym : plinths, poutres, ...	
Parcours d'orientation		Mini-trampoline				
Base nautique - voile		Tapis de réception				
- canoë-kayak		Tapis de sol				
Site naturel d'escalade ou SAE		Vélos				
Bois		Trottinettes				
Parc		Tables de ping-pong				
Centre équestre						
Sites utilisés en classes transplantées						
Terrain engazonné						
			DOCUMENTATION			
			Livres-Revues	Revue EPS		
			Vidéos	DVD volley/patinage/loire à vélo		

FACTEURS FAVORISANT L'ORGANISATION ET LA PRATIQUE DE L'E.P.S.**FICHE B**

	Facteurs pris en compte :	Facteurs non pris en compte mais pouvant l'être :
Plages horaires où la pratique est possible		
La circonscription et ses ressources (CPC, ...)		
Associations avec lesquelles il est possible de collaborer		
Contrats divers		
Moyens financiers		
Moyens de déplacement		
Evénements prévus : rencontres, fêtes, sorties, ...		
Classes découvertes et d'environnement		
Aides possibles en personnel		
U S E P et ses ressources		
Liaison avec le collège (installations, rencontres, ...)		
Autres		

CLASSEMENT DES ACTIVITES PAR CHAMP D'APPRENTISSAGE

FICHE C

Champ d'apprentissage	1 - Produire une performance maximale, mesurable à une échéance donnée	2 - Adapter ses déplacements à des environnements variés	3 - S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique	4 - Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel
Activités :	<p>Activités athlétiques (CSL) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - courses : - course de vitesse - course longue - course d'obstacles - course de relais - sauts : - saut en profondeur - saut en longueur - saut en hauteur - multi - sauts - saut sur surface rebondissante - lancers : - lancers roulés - lancers sur cibles - en distance - en rotation - indirects (en cloche, après rebond, ...) - marche : <p>Natation (cycle 3) :</p>	<p>Randonnée pédestre :</p> <p>Activités d'orientation :</p> <p>Escalade :</p> <p>Activités de roue et glisse : vélos, tricycles, patinettes, ... VTT rollers ski patinage à glace</p> <p>Activités nautiques : Voile Canoë-kayak</p> <p>Equitation :</p> <p>Activités aquatiques (cycle 2) ::</p> <p>Activités gymniques (cycle 1) :</p>	<p>Danse : rondes et jeux dansés dances traditionnelles dances de création mimes</p> <p>Gymnastique sportive :</p> <ul style="list-style-type: none"> - rouler - « voler » - se balancer - se renverser - tourner autour - franchir - se déplacer <p>Gymnastique rythmique :</p> <p>Acrosport :</p> <p>Arts du cirque :</p> <p>Natation synchronisée :</p>	<p>Jeux de combats :</p> <p>Jeux de raquettes : badminton mini tennis tennis de table</p> <p>Jeux collectifs : Jeux traditionnels d'équipes : Du type: Thèque, béret, poules-renard-vipères, balle au capitaine... Jeux collectifs avec ou sans ballon Jeux pré-sportifs collectifs codifiés adaptés aux enfants : - hand-ball - volley-ball - basket-ball - foot-ball - rugby</p>
Maternelle	Agir dans l'espace, sur la durée et sur les objets	Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés	Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique	Collaborer, coopérer, s'opposer

LISTE DES ACTIVITES (A.P.S.A.) QUE L'ECOLE PEUT PROPOSER**FICHE D**

<p>1 - Produire une performance maximale, mesurable à une échéance donnée</p> <ul style="list-style-type: none">- activités athlétiques (courses, sauts, lancers)- activités de natation (Cycle 3)	<p>2 -Adapter ses déplacements à des environnements variés</p> <ul style="list-style-type: none">- activités d'orientation- activités de roule et glisse- activités de natation (C2)- activités d'escalade- activités d'équitation- activités nautiques (C3)- vers les activités gymniques (C1)- SAVOIR NAGER (C3)	<p>3 - S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique</p> <ul style="list-style-type: none">- danses collectives- danse de création- mime- gymnastique artistique- gymnastique rythmique- arts du cirque	<p>4 - Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</p> <ul style="list-style-type: none">- jeux de combat- jeux de raquettes- jeux collectifs

PROGRAMMATION DES ACTIVITES D'E.P.S. DANS L'ECOLE

FICHE E

Ecole :

	1 - Produire une performance maximale, mesurable à une échéance donnée - activités athlétiques (courses, sauts, lancers) - activités de natation (Cycle 3)	2 - Adapter ses déplacements à des environnements variés - activités d'orientation - activités de roule et glisse - activités de natation (C2) - activités d'escalade - activités d'équitation - activités nautiques (C3) - vers les activités gymniques (C1) - SAVOIR NAGER (C3)	3 - S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique - danses collectives - danse de création - mime - gymnastique artistique - gymnastique rythmique - arts du cirque	4 - Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel - jeux de combat - jeux de raquettes - jeux collectifs
CYCLE 1 :				
CYCLE 2 :				
CYCLE 3 :				

REPARTITION DES INSTALLATIONS ENTRE LES CLASSES

FICHE F

Période :

	LUNDI						MARDI						JEUDI						VENDREDI					
Horaires Installations	1 ^e h	2 ^e h	3 ^e h	4 ^e h	5 ^e h	6 ^e h	1 ^e h	2 ^e h	3 ^e h	4 ^e h	5 ^e h	6 ^e h	1 ^e h	2 ^e h	3 ^e h	4 ^e h	5 ^e h	6 ^e h	1 ^e h	2 ^e h	3 ^e h	4 ^e h	5 ^e h	6 ^e h

LISTE DES ACTIVITES QUE L'ENSEIGNANT(E) PEUT ORGANISER POUR SA CLASSE

FICHE G

		1 - Produire une performance maximale, mesurable à une échéance donnée	2 - Adapter ses déplacements à des environnements variés	3 - S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique	4 - Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel
		<ul style="list-style-type: none"> - activités athlétiques (courses, sauts, lancers) - activités de natation (Cycle 3) 	<ul style="list-style-type: none"> - activités d'orientation - activités de roule et glisse - activités de natation (C2) - activités d'escalade - activités d'équitation - activités nautiques (C3) - vers les activités gymniques (C1) - SAVOIR NAGER (C3) 	<ul style="list-style-type: none"> - danses collectives - danse de création - mime - gymnastique artistique - gymnastique rythmique - arts du cirque 	<ul style="list-style-type: none"> - jeux de combat - jeux de raquettes - jeux collectifs
P.E.	Dès maintenant :				
	SEUL(E) AVEC SA CLASSE Après formation et/ou aide du conseiller pédagogique E.P.S.				
Avec échanges de service :					
Avec décroissements :					
Avec l'aide d'intervenants extérieurs :					

PLANNING ANNUEL DES ACTIVITES D'E.P.S. DE LA CLASSE

FICHE H

ECOLE :
ENSEIGNANT(E) :
CLASSE :

Rentrée Toussaint Noël Février Printemps Eté

PROGRAMMATION E.P.S. DE L'ECOLE Circonscription : Ecole :		Nombre de classes par niveau :								
		CYCLE 1		CYCLE 2			CYCLE 3			
		Petite section	Moyenne section	Grande section	CP	CE1	CE2	CM1	CM2	6e
		FICHE I - 1								
CHAMP 1	Activités athlétiques	Préciser éventuellement les périodes de programmation dans les cases (P1, P2, P3, P4, P5)								
	Courses									
	➤ Course de vitesse									
	➤ Course longue									
	➤ Course d'obstacles									
	➤ Course de relais									
	Sauts									
	➤ Saut en longueur									
	➤ Saut en hauteur									
	➤ Saut en profondeur									
	Lancers									
	➤ Lancers roulés									
	➤ Lancers sur cibles									
	➤ Lancers en distance									
	➤ Lancers en rotation									
Marche :										
Natation										
Autres :										
CHAMP 2	randonnée pédestre									
	Activités d'orientation									
	Escalade									
	Activités de roue et glisse	Préciser éventuellement les périodes de programmation dans les cases (P1, P2, P3, P4, P5)								
	- vélo, tricycle, patinette									
	- VTT									
	- rollers, patins à glace									
	- ski									
	Activités nautiques (cycle 3)	Préciser éventuellement les périodes de programmation dans les cases (P1, P2, P3, P4, P5)								
	- voile/char à voile									
	- kayak									
	- aviron									
	Equitation									
	SAVOIR NAGER (cycle 3)									
	Activités gymniques (cycle 1)									
Autres :										

PROGRAMMATION E.P.S. DE L'ECOLE Circonscription : Ecole :		Nombre de classes par niveau :								
		CYCLE 1			CYCLE 2			CYCLE 3		
		Petite section	Moyenne section	Grande section	CP	CE1	CE2	CM1	CM2	6e
CHAMP 3	Danse	Préciser éventuellement les périodes de programmation dans les cases (P1, P2, P3, P4, P5)								
	- rondes et jeux dansés									
	- danses traditionnelles									
	- danse de création									
	- mimes									
	Gymnastique sportive	Préciser éventuellement les périodes de programmation dans les cases (P1, P2, P3, P4, P5)								
	Actions prioritaires : rouler, se déplacer, se balancer, se renverser, tourner autour, « voler », franchir.									
	Gymnastique rythmique Avec engins (balles, foulards, cerceaux)									
	Acro sport (portés collectifs)									
	Arts du cirque									
Natation synchronisée (cycle 3)										
Autres :										
CHAMP 4	Jeux de combat :	Préciser éventuellement les périodes de programmation dans les cases (P1, P2, P3, P4, P5)								
	-lutte									
	-autre :									
	Jeux de raquettes									
	- badminton									
	- mini-tennis									
	- tennis de table									
	Jeux collectifs	Préciser éventuellement les périodes de programmation dans les cases (P1, P2, P3, P4, P5)								
	- jeux traditionnels d'équipes									
	Sports collectifs									
	- hand-ball									
	- volley-ball									
	- basket-ball									
	- foot-ball									
	- balle ovale									
	-ultimate									
-kinball										
-autre :										

MATERNELLE	CYCLE 2 et 3	CYCLE 2 et 3 <i>Compétences générales</i>
<p>1- Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions</p> <p>2- Agir, s'exprimer à travers l'activité physique</p> <p>3- Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques</p> <p>4- Construire les premiers outils pour construire sa pensée</p> <p>5- Explorer le monde</p>	<p>1- Langages pour penser et communiquer</p> <p>2- Les méthodes et outils pour apprendre</p> <p>3- La formation de la personne et du citoyen</p> <p>4- Les systèmes naturels et techniques</p> <p>5- Les représentations du monde et de l'activité humaine</p>	<p>1-Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps</p> <p>2- S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et outils pour apprendre</p> <p>3- Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités</p> <p>4- Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière</p> <p>5- S'approprier une culture physique sportive et artistique</p>

CYCLE 2		EPS						Fiche K-1	
EXPLICATION DU CHOIX DES DOMAINES AU REGARD DES BESOINS DES ÉLÈVES		ATTENDUS DE FIN DE CYCLE CHAMP 1		ATTENDUS DE FIN DE CYCLE CHAMP 2		ATTENDUS DE FIN DE CYCLE CHAMP 3		ATTENDUS DE FIN DE CYCLE CHAMP 4	
		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Courir, sauter, lancer à des intensités et des durées variables dans des contextes adaptés ➤ Savoir différencier : courir vite et courir longtemps/ lancer loin et lancer précis/ sauter haut et sauter loin. ➤ Accepter de viser une performance mesurée et de se confronter aux autres ➤ Remplir quelques rôles spécifiques 		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se déplacer dans l'eau sur une quinzaine de mètres sans appui et après un temps d'immersion ➤ Réaliser un parcours en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel. L'espace est aménagé et sécurisé. ➤ Respecter les règles de sécurité qui s'appliquent. 		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mobiliser le pouvoir expressif du corps, en reproduisant une séquence simple apprise ou en présentant une action inventée. ➤ S'adapter au rythme, mémoriser des pas, des figures, des éléments et des enchaînements pour réaliser des actions individuelles et collectives 		<i>Dans des situations aménagées et très variées :</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu ➤ Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples ➤ Connaître le but du jeu ➤ Reconnaître ses partenaires et ses adversaires. 	
DOMAINE 1 Les langages pour penser et communiquer	<u>APSA:</u>	<u>APSA:</u>	<u>APSA:</u>	<u>APSA:</u>	<u>APSA:</u>	<u>APSA:</u>	<u>APSA:</u>	<u>APSA:</u>	<u>APSA:</u>
DOMAINE 2 Les méthodes et outils pour apprendre	<u>APSA:</u>	<u>APSA:</u>	<u>APSA:</u>	<u>APSA:</u>	<u>APSA:</u>	<u>APSA:</u>	<u>APSA:</u>	<u>APSA:</u>	<u>APSA:</u>
	<u>APSA:</u>	<u>APSA:</u>	<u>APSA:</u>	<u>APSA:</u>	<u>APSA:</u>	<u>APSA:</u>	<u>APSA:</u>	<u>APSA:</u>	<u>APSA:</u>
DOMAINE 3 La formation de la personne et du citoyen									
DOMAINE 4 Les systèmes naturels et techniques	<u>APSA:</u>	<u>APSA:</u>	<u>APSA:</u>	<u>APSA:</u>	<u>APSA:</u>	<u>APSA:</u>	<u>APSA:</u>	<u>APSA:</u>	<u>APSA:</u>
DOMAINE 5 Les représentations du monde et l'activité humaine	<u>APSA:</u>	<u>APSA:</u>	<u>APSA:</u>	<u>APSA:</u>	<u>APSA:</u>	<u>APSA:</u>	<u>APSA:</u>	<u>APSA:</u>	<u>APSA:</u>

CYCLE 3		EPS						Fiche K-2	
EXPLICATION DU CHOIX DES DOMAINES AU REGARD DES BESOINS DES ÉLÈVES		ATTENDUS DE FIN DE CYCLE CHAMP 1		ATTENDUS DE FIN DE CYCLE CHAMP 2		ATTENDUS DE FIN DE CYCLE CHAMP 3		ATTENDUS DE FIN DE CYCLE CHAMP 4	
		> Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin > Combiner une course, un saut et un lancer pour faire la meilleure performance cumulée > Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques > Assumer les rôles de chronométreur et d'observateur		> Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou structure artificielle connue > Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement > Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème > Valider l'attestation scolaire du savoir nager (ASNN), conformément à l'arrêté du 9 Juillet 2015		> Réaliser en petits groupes deux séquences: une à visée acrobatique destinée à être jugée, une autre à visée artistique destinée à être appréciée et à émouvoir > Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer > Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres.		> S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque > Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu > Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre > Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe > Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter	
	DOMAINE 1 Les langages pour penser et communiquer	APSA:	APSA:	APSA:	APSA:	APSA:	APSA:	APSA:	APSA:
	DOMAINE 2 Les méthodes et outils pour apprendre	APSA:	APSA:	APSA:	APSA:	APSA:	APSA:	APSA:	APSA:
	DOMAINE 3 La formation de la personne et du citoyen	APSA:	APSA:	APSA:	APSA:	APSA:	APSA:	APSA:	APSA:
	DOMAINE 4 Les systèmes naturels et techniques	APSA:	APSA:	APSA:	APSA:	APSA:	APSA:	APSA:	APSA:
	DOMAINE 5 Les représentations du monde et l'activité humaine	APSA:	APSA:	APSA:	APSA:	APSA:	APSA:	APSA:	APSA:

Activité : Cycle :	ETAPE 1 →	ETAPE 2 →	ETAPE 3 →	ETAPE 4 →
MOTEUR Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps				
METHODOLOGIE S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et outils collectivement				
SOCIAL : Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités				