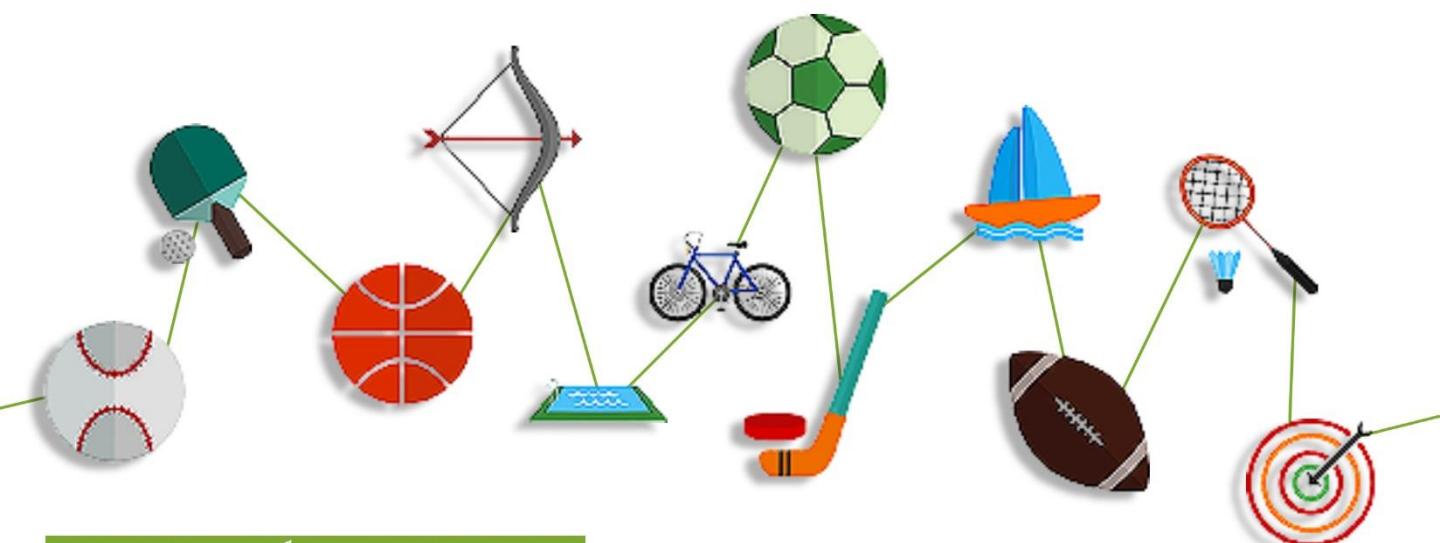


SPORT SCOLAIRE PROJETS PÉDAGOGIQUES EPS • 2025/2026 •



Ville de Tours & Éducation Nationale

Document élaboré par les éducateurs de la Ville de Tours
en collaboration avec les conseillers pédagogiques de la DSDEN 37

INDEX

3	Périodes sport scolaire primaire saison 2024-2025
4	Les 4 champs d'apprentissage
5	Fiche Co-intervention Éducateur Sportif (ÉTAPS) professeur des Ecoles (PE)
6 à 9	Fiche signalétique ACROGYM – (TCS & TN) - projet pédagogique
10 à 13	Fiche signalétique ACROGYM-MOTRICITE – (TN) – projet pédagogique
14 à 17	Fiche signalétique ATHLETISME – (TCS & TN) - projet pédagogique
18 à 21	Fiche signalétique BADMINTON – (TCS) – projet pédagogique
22 à 26	Fiche signalétique CANOE KAYAK – (TCS) - projet pédagogique
27 à 30	Fiche signalétique CIRQUE – (TN) - projet pédagogique
31 à 34	Fiche signalétique COURSE D'ORIENTATION - (TCS & TN) - projet pédagogique
35 à 38	Fiche signalétique ESCALADE – (TCS) - projet pédagogique
39 à 42	Fiche signalétique FLAG-TOUCH-RUGBY – (TCS & TN) – projet pédagogique
43 à 46	Fiche signalétique GOLF – (TCS & TN) - projet pédagogique
47 à 50	Fiche signalétique GYMNASTIQUE – (TN) - projet pédagogique
51 à 54	Fiche signalétique JEUX DE COOPÉRATION (kin-ball/floorball)– (TN) – Projet pédagogique
55 à 58	Fiche signalétique KIN-BALL – (TCS) - projet pédagogique
59	Fiche signalétique PATINAGE – (TCS & TN) - projet pédagogique
60 à 63	Fiche signalétique ROLLER – (TCS) – projet pédagogique
64 à 67	Fiche signalétique SPORT D'OPPOSITION, JUDO – (TN) - Cycle 1 - projet pédagogique
68 à 71	Fiche signalétique SPORT D'OPPOSITION, JUDO – (TCS & TN) - Cycle 2 – projet pédagogique
72 à 75	Fiche signalétique TIR A L'ARC – (TCS & TN) - projet pédagogique
76 à 79	Fiche signalétique VÉLO – (TCS & TN) - projet pédagogique
80 à 83	Fiche signalétique ZUMBA – (TCS) – projet pédagogique
84	Situation géographique des sites

Calendrier 2025-2026

Calendrier 2025-2026				Période 1	Période 2	Période 3a	Période 3b	Vacances zone B		
Septembre	Octobre	Novembre	Décembre	Janvier	Février	Mars	Avril	Mai	Juin	Juillet
1 L	1 M	1 S	1 L	1 J	1 D	1 D	1 M	1 V	1 L	1 M
2 M	2 J	2 D	2 M	2 V	2 L	2 L	2 J	2 S	2 M	2 J
3 M	3 V	3 L	3 M	3 S	3 M	3 M	3 V	3 D	3 M	3 V
4 J	4 S	4 M	4 J	4 D	4 M	4 M	4 S	4 L	4 J	4 S
5 V	5 D	5 M	5 V	5 L	5 J	5 J	5 D	5 M	5 V	5 D
6 S	6 L	6 J	6 S	6 M	6 V	6 V	6 L	6 M	6 S	6 L
7 D	7 M	7 V	7 D	7 M	7 S	7 S	7 M	7 J	7 D	7 M
8 L	8 M	8 S	8 L	8 J	8 D	8 D	8 M	8 V	8 L	8 M
9 M	9 J	9 D	9 M	9 V	9 L	9 L	9 J	9 S	9 M	9 J
10 M	10 V	10 L	10 M	10 S	10 M	10 M	10 V	10 D	10 M	10 V
11 J	11 S	11 M	11 J	11 D	11 M	11 M	11 S	11 L	11 J	11 S
12 V	12 D	12 M	12 V	12 L	12 J	12 J	12 D	12 M	12 V	12 D
13 S	13 L	13 J	13 S	13 M	13 V	13 V	13 L	13 M	13 S	13 L
14 D	14 M	14 V	14 D	14 M	14 S	14 S	14 M	14 J	14 D	14 M
15 L	15 M	15 S	15 L	15 J	15 D	15 D	15 M	15 V	15 L	15 M
16 M	16 J	16 D	16 M	16 V	16 L	16 L	16 J	16 S	16 M	16 J
17 M	17 V	17 L	17 M	17 S	17 M	17 M	17 V	17 D	17 M	17 V
18 J	18 S	18 M	18 J	18 D	18 M	18 M	18 S	18 L	18 J	18 S
19 V	19 D	19 M	19 V	19 L	19 J	19 J	19 D	19 M	19 V	19 D
20 S	20 L	20 J	20 S	20 M	20 V	20 V	20 L	20 M	20 S	20 L
21 D	21 M	21 V	21 D	21 M	21 S	21 S	21 M	21 J	21 D	21 M
22 L	22 M	22 S	22 L	22 J	22 D	22 D	22 M	22 V	22 L	22 M
23 M	23 J	23 D	23 M	23 V	23 L	23 L	23 J	23 S	23 M	23 J
24 M	24 V	24 L	24 M	24 S	24 M	24 M	24 V	24 D	24 M	24 V
25 J	25 S	25 M	25 J	25 D	25 M	25 M	25 S	25 L	25 J	25 S
26 V	26 D	26 M	26 V	26 L	26 J	26 J	26 D	26 M	26 V	26 D
27 S	27 L	27 J	27 S	27 M	27 V	27 V	27 L	27 M	27 S	27 L
28 D	28 M	28 V	28 D	28 M	28 S	28 S	28 M	28 J	28 D	28 M
29 L	29 M	29 S	29 L	29 J	29 D	29 M	29 V	29 L	29 M	29 M
30 M	30 J	30 D	30 M	30 V	30 L	30 J	30 S	30 M	30 J	30 J
31 V			31 M	31 S	31 M		31 D		31 V	

Dates fixées pour l'année 2025-2026

- Période 1 : du 15/09/2025 au 28/11/2025 - 9 semaines
- Période 2 : du 01/12/2025 au 13/02/2026 - 9 semaines
- Période 3 : du 02/03/2026 au 22/05/2025 - 10 semaines (Patinage)
- Période 3 : du 02/03/2026 au 12/06/2026 - 13 semaines (Piscine)
- Période 3a : du 02/03/2026 au 10/04/2026 - 6 semaines (autres activités)
- Période 3b : du 27/04/2026 au 19/06/2026 - 8 semaines (autres activités)

LES QUATRES CHAMPS D'APPRENTISSAGE



Produire une performance optimale



Conduire un affrontement



Adapter ses déplacements



S'exprimer devant les autres

CYCLE 1 : MS / GS

CYCLE 2 : CP / CE1 / CE2

CYCLE 3 : CM1 / CM2 / 6^{ème}

Co-intervention Éducateur Sportif (ÉTAPS)/professeur des Ecoles PE

RAPPEL DES TEXTES

Les interventions en EPS sont toujours sous la responsabilité pédagogique du PE.

Elles doivent avoir lieu en cohérence avec la programmation des activités sportives qui répond à une programmation équilibrée sur le temps de la semaine (3h hebdomadaire en cycle 2 et 3) et sur les 4 champs d'apprentissage.

Elles sont limitées en volume horaire annuelles à 20 h max annuelles au cycle 2 (hors natation) / 50h max au cycle 3 (hors natation).

Elles supposent notamment :

- de répondre aux besoins spécifiques repérés pour les élèves,
- des interventions complémentaires à l'enseignement dispensés par le PE (expertise des intervenants).

QUELQUES CONDITIONS DE REUSSITE

- Ecouter les attentes des élèves et savoir s'adapter aux enfants ou au contexte,
- Faire des points d'étapes réguliers, se rappeler les objectifs fixés,
- Pratiquer des évaluations croisées.

FAIRE UN BILAN EN FIN DE CYCLE :

« A-t-on fait mieux à plusieurs ? a-t-on fait autrement ?
Qu'a-t-on appris ensemble ?
Quel est l'intérêt pour les élèves ? »

ELEMENTS COMMUN A L'ENSEMBLE DES ACTIVITES

Avant la séance, le PE s'assure que les enfants disposent de la tenue nécessaire à l'activité.

Il informe l'ETAPS des événements qui pourraient expliquer un comportement particulier des élèves.

L'ETAPS s'assure que le matériel pédagogique est en place et que l'espace est bien prêt pour accueillir les élèves.

Le PE participe à la mise en place des exercices.

Le PE et l'ETAPS veillent au respect des règles de sécurité et des consignes de jeu et d'apprentissage.

Dans certains cas, le PE prend en charge un atelier en veillant à l'application des gestes techniques et des consignes.

Le PE et l'ETAPS procèdent ensemble à l'évaluation des élèves dans l'activité. Ils font régulièrement le bilan des séances.

ACROGYM

CYCLE 2 & 3 / CE2 au CM2

CHAMPS D'APPRENTISSAGE ET ACTIVITÉ

« S'EXPRIMER DEVANT LES AUTRES »

LIEU

TOURS CENTRE-SUD ET TOURS NORD

- dojo Bouzignac (P1,P2, P3)
- Dojo Duhamel (P2)
- Salle Corvaisier (P1,P2)
- Gymnase Clouet (P1, P2, P3)

PÉRIODE - DURÉE - NOMBRE DE SÉANCES

Période 1	Période 2	Période 3a	Période 3b
1h	1h	1h	1h
9 séances	9 séances	6 séances	8 séances

DÉPLACEMENT

- A pied ou en tram, en bus (Ville de Tours ou bus de Ville Fil Bleu)

ENCADREMENT

- 1 Professeur des écoles
- 1 Éducateur Territorial des Activités Physiques et Sportives

TENUE DE SPORT

- Un pantalon, un tee-shirt et un haut de survêtement, un polo, une paire de chaussettes propres.

ORGANISATION DE LA SÉANCE – MODALITÉS DE CO INTERVENTION ÉDUCATEUR / P.E.

Après un échauffement adapté à l'objectif de la séance proposé par l'éducateur, le travail de construction de pyramides a lieu en groupe à partir de consignes et/ou de supports pédagogiques.
En fin de séance, les productions des groupes pourront être montrées au groupe classe.

L'éducateur préparera le matériel nécessaire et renseignera les consignes à la classe entière, notamment pour ce qui concerne les règles de sécurité.

Pendant la phase de construction de pyramides l'éducateur et l'enseignant s'assureront que les enfants respectent les règles de sécurité en se répartissant les groupes.

Ils aideront à la création du projet artistique.

L'évaluation sera réalisée conjointement à partir d'un enchaînement de pyramides préparé sur plusieurs séances.

ACROGYM

CYCLE 2 et 3 / CE1 au CM2

PROJET PÉDAGOGIQUE

1 - ATTENDUS DE FIN DE CYCLE

Les élèves prépareront et réaliseront un spectacle en fin de cycle afin de le présenter à un public (autre classe ou parents).

Le travail de classe doit aboutir à l'élaboration de pyramides humaines en incluant des enchaînements gymniques au sol avec un support musical.

2 - COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

- S'exposer aux autres, s'engager avec aisance dans des situations d'expressions personnelles ou collectives sans crainte de se montrer.
- Exploiter le pouvoir expressif du corps en transformant sa motricité en construisant un répertoire d'actions nouvelles visées esthétiques.
- S'engager en sécurité dans des situations acrobatiques en élaborant de nouveaux pouvoirs moteurs.
- Synchroniser et coordonner ses actions dans différents rôles (porteur, pareur, voltigeur).
- S'orienter vers un travail collectif, pour aboutir sur un spectacle de fin de cycle.

3 – REPÈRES DE PROGRESSIVITÉ

- Les activités expressives, artistiques esthétiques ou acrobatiques proposées présentent une progressivité en termes de longueur, de difficultés d'exécution. Les élèves évoluent au cours du cycle en montrant une pratique de plus en plus élaborée, en passant progressivement de l'exécutant à la composition et à la chorégraphie simple. Lors des activités gymniques, ils réalisent des actions de plus en plus tournées et renversées, de plus en plus aériennes, de plus en plus manuelles, de plus en plus coordonnées. Ils réalisent progressivement des actions acrobatiques mettant en jeu l'équilibre et pouvant revêtir un caractère esthétique.

ACROGYM

CYCLE 2 et 3 / CE1 au CM2

4 – UNITÉ D' APPRENTISSAGE CYCLE 2 et 3

OBJECTIFS PRIORITAIRES	COMPÉTENCES A ACQUERIR	SEANCE	FORMES DE TRAVAIL
Entrer dans l'activité Intégrer les règles de sécurité (lors du montage et du démontage des pyramides).	Prendre conscience des différentes ressources à mobiliser pour agir avec son corps. Assurer sa sécurité et celle des autres dans des situations variées	1 & 2	. Décomposition des étapes de construction d'une pyramide. Travail autour des bonnes postures à adopter. Réalisation d'une première pyramide et travail de transfert de poids.
Construire des figures simples en trio s'approprier les différents rôles (porteur, pareur, voltigeur)	Planifier ses actions avant de les réaliser. Entrer dans un processus de création Répéter des gestes pour les rendre plus efficaces.	3 & 4	Travail sur la création de pyramides par les élèves à partir d'une consigne donnée. Travail de reproduction de pyramides à partir d'une fiche imposée au groupe.
Développer sa créativité en toute sécurité.	S'engager dans l'activité collectivement autour d'un projet. S'impliquer dans une création artistique.	5 & 6	Travail sur les liaisons inter-pyramides et sur la fluidité des enchaînements. Mise en place d'un projet de groupe en vue d'une production finale.
Faire aboutir un projet collectif	Savoir prendre des risques calculés. Retenir les figures et les différents rôles à tenir dans la production collective afin de proposer un enchaînement structuré et artistiquement abouti.	7 & 8	Organisation en groupes plus important afin de pouvoir réaliser des pyramides plus complexes et plus impressionnantes. Répétition générale des productions
Évaluation du projet artistique	Accepter de se produire, de s'engager et de s'exposer aux regards des autres. Savoir gérer son stress. Savoir être acteur et spectateur	9	Présentation du spectacle au public. Apprécier la prestation d'une autre classe.

ACROGYM

CYCLE 2 et 3 / CE1 au CM2

Évaluation des acquis des élèves en collaboration avec le professeur des écoles

Activités : Cycle : 2 & 3	ETAPE 1 →	ETAPE 2 →	ETAPE 3 →	ETAPE 4
MOTEUR Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps	Savoir se placer correctement (gainage, alignement) pour assurer la stabilité d'une pyramide.	Reproduire et inventer des figures simples en groupe et en toute sécurité.	Les enfants peuvent édifier des figures complexes avec des enchainements cohérents.	L'enchaînement a une dimension chorégraphique. L'enfant sait occuper l'espace et faire preuve d'imagination.
METHODOLOGIE S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et outils collectivement	Savoir constituer un groupe en fonction de sa morphologie et en respectant la mixité.	Maîtriser la chronologie des différentes étapes de construction d'une pyramide (montage, démontage).	Être apte à mémoriser et maîtriser les figures et les liaisons qui constituent l'enchaînement.	Réaliser un enchaînement qui alterne figures simples, complexes et liaisons sans se parler et avec fluidité.
SOCIAL Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités	Comprendre et assumer différents rôles: porteur, voltigeur, pareur. L'enfant communique, écoute les autres et les respecte.	Passer aisément d'un rôle à l'autre et anticiper les besoins du groupe.	Préparer une prestation originale à plusieurs, destinée à produire de l'émotion avec un support musical.	Lors du spectacle l'élève sait gérer ses émotions, accepter le regard d'autrui.

Fiche d'évaluation à joindre

Descriptif des ateliers d'évaluation pour l'ETAPS et pour le PE

Liste nominative des élèves d'observation à renseigner selon les compétences

Non atteintes (étape 1) partiellement atteintes (étape 2), atteintes (étape 3) et dépassées (étape 4)

ACROGYM-MOTRICITE

CYCLE 2 / CP au CE1

CHAMPS D'APPRENTISSAGE ET ACTIVITÉ

« S'EXPRIMER DEVANT LES AUTRES »

Motricité : C'est l'ensemble des fonctions qui permettent de faire des mouvements.

Acrogym : Activité gymnique qui consiste à porter, s'équilibrer, gérer la prise de risque et la sécurité.

- Activité de coopération et de création collective qui vise à :
 - Créer des figures statiques équilibrées et à plusieurs.
 - Passer par les 3 rôles : porteur, porté, pareur
- Activités de communication qui vise à :
 - Présenter des figures lisibles et stables à des spectateurs
 - Être vus et appréciés

LIEU

TOURS NORD

- Gymnase Clouet, Dojo du Beffroi (P1, P2, P3a, P3b)

PÉRIODE - DURÉE - NOMBRE DE SÉANCES

Période 1	Période 2	Période 3a	Période 3b
1h	1h	1h	1h
9 séances	9 séances	6 séances	8 séances

DÉPLACEMENT

- A pied ou en tram, en bus (Ville de Tours ou bus de Ville Fil Bleu)

ENCADREMENT

- 1 Éducateur Territorial avec le professeur des écoles

TENUE DE SPORT

- Un pantalon et un haut de survêtement, une paire de basket (propre si en salle).
- Cheveux attachés (obligatoire)

ACROGYM-MOTRICITE CYCLE 2 & 3 / CP au CE1

ORGANISATION DE LA SÉANCE – MODALITÉS DE CO INTERVENTION ÉDUCATEUR / P.E.

- La séance se décompose en deux parties
 - La partie d'échauffement sera sous la forme d'ateliers divers et de jeux travaillant les différents objectifs de la motricité (endurance, équilibre, coordination, souplesse, force). **environ 25'**
 - La partie Acrogym sera sous la forme d'ateliers pratiques, de mise en autonomie et par groupes pour travailler les figures gymniques. **environ 30'**
Un travail de renforcement musculaire sera effectué en début de cycle, avec un réinvestissement possible à la maison
 - Un retour au calme de **5'** sera proposé à chaque fin de séance

L'éducateur préparera le matériel nécessaire et renseignera les consignes à la classe entière, notamment pour ce qui concerne les règles de sécurité.

Pendant la phase de construction de pyramides l'éducateur et l'enseignant s'assureront que les enfants respectent les règles de sécurité en passant dans tous les groupes.

Ils aideront à la création du projet artistique.

L'évaluation sera réalisée conjointement à partir d'un enchaînement de pyramides.

PROJET PÉDAGOGIQUE

1 - ATTENDUS DE FIN DE CYCLE

Mobiliser le pouvoir expressif du corps, en reproduisant une séquence simple d'actions apprise ou en présentant une action inventée.

2 - COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

- S'exposer aux autres.
- Travailler en groupe
- S'engager avec facilité dans des situations d'expression personnelle sans crainte de se montrer.

ACROGYM-MOTRICITE

CYCLE 2 & 3 / CP au CE1

4 – UNITÉ D' APPRENTISSAGE CYCLE 2 et 3

OBJECTIFS PRIORITAIRES	COMPÉTENCES A ACQUERIR	SEANCE	FORMES DE TRAVAIL
Entrer dans l'activité Sous forme d'ateliers visant à développer Les objectifs de motricité	Prendre conscience des différentes ressources à mobiliser pour agir avec son corps. Adapter sa motricité à des situations variées.	1 & 2	Échauffement articulaire, musculaire. Parcours circuits aménagé de modules et d'obstacles. Jeux gymniques variés. Retour au calme, étirements.
Consolider et réinvestir les fondamentaux de motricité Construire des figures simples en duo et en trio Insister sur les postures de sécurité (alignements).	Planifier ses actions avant de les réaliser. Répéter des gestes pour les rendre plus efficaces.	3 & 4	Échauffement : s'appuyer sur les différentes parties de son corps. Exercice à deux ou trois équilibre, déséquilibre parvenir à une position stable. Retour au calme, étirements.
Mettre en pratique les bases de la motricité acquise. Choisir différentes figures en vu d'enchaînements chorégraphiques simples. Mettre l'accent sur la sécurité lors du montage et du démontage des pyramides.	Assurer sa sécurité et celle des autres dans des situations variées. S'engager dans l'activité collectivement.	5 & 6	Échauffement . Constituer des groupes mixtes de trois ou quatre élèves. Distribuer des tableaux des pyramides à deux ou trois. Les enfants les expérimentent librement. Retour au calme, étirements.
Maîtriser des figures en trio et quarto s'approprier les différents rôles (porteur, pareur, voltigeur).	Partager des règles, Assurer des rôles et des responsabilités S'imposer dans l'activité artistique collective.	7 & 8	Échauffement . Constituer des groupes mixtes de quatre à cinq élèves, pour favoriser la diversité des exercices. Distribuer des tableaux des figures à trois et quatre, les choisir. Entraînement libre attention sur la permutation des rôles, à respecter si possible. Retour au calme, étirements.
Évaluation du projet artistique	Accepter de se produire, de s'engager et de s'exposer aux regards des autres. Savoir gérer son stress. Savoir être acteur et spectateur	9	Présentation du spectacle au public. Apprécier la prestation d'une autre classe.
Évaluation : Présentation d'enchaînements chorégraphiques. Produire et montrer un spectacle avec un support musical	Accepter de se produire, de s'engager et de s'exposer aux regards des autres lors d'une chorégraphie artistique et sportive.	10	Évaluation. Répétition libre. Présentation des enchaînements chorégraphiques, au vu de la classe et des parents.

ACROGYM-MOTRICITE

CYCLE 2 & 3 / CP au CE1

Évaluation des acquis des élèves en collaboration avec le professeur des écoles

Activités : Cycle : 2 & 3	ETAPE 1 →	ETAPE 2 →	ETAPE 3 →	ETAPE 4
MOTEUR Développer sa motricité et son schéma corporel	Être capable de réaliser des parcours moteurs simple au sol, et des figures gymniques simples avec des recherches de mouvements en utilisant sa motricité	Enchaîner des parcours d'équilibre et de coordination Reproduire des figures simples	Les enfants peuvent éditer des figures complexes avec des enchainements. En réinvestissant les acquis de motricité	Être judicieux sur des enchainements chorégraphiques. Savoir se placer dans l'espace.
METHODOLOGIE S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et outils collectivement	Pouvoir mémoriser un parcours afin de se déplacer sur des modules avec confiance et aisance. Faire preuve d'observation et d'anticipation et d'habileté motrice	Placés par groupes de 3 à 4, les élèves sont amenés à se concentrer et faire preuve d'imagination, en observant des tableaux de figures 3 ou 4 : les étudier et les interpréter pour se les approprier.	Être efficace sur son gainage, équilibre dans le but de tenir des postures sur quelques secondes. Inverser les rôles, se les approprier.	Être apte à mémoriser et maîtriser des figures complexes à trois ou quatre, les choisir. Les interpréter en toute sécurité et appliquer un montage et démontage avec logique.
SOCIAL Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités	Tendre vers un travail d'équipes mixtes. Respecter les ateliers, les modules et les consignes. L'élève apprend à ne pas doubler sur le parcours.	Passer aisément d'un rôle à l'autre et anticiper les besoins du groupe.	Préparer une prestation originale à plusieurs, destinée à produire de l'émotion avec des supports musicaux.	Présentation du spectacle de fin de cycle, devant les parents et la classe. Gérer ses émotions, accepter le regard d'autrui.

Fiche d'évaluation à joindre

Descriptif des ateliers d'évaluation pour l'ETAPS et pour le PE

Liste nominative des élèves d'observation à renseigner selon les compétences

Non atteintes (étape 1) partiellement atteintes (étape 2), atteintes (étape 3) et dépassées (étape 4)

ATHLETISME

CYCLE 2 & 3 / CE2 au CM2

CHAMPS D'APPRENTISSAGE ET ACTIVITÉ

« PRODUIRE UNE PERFORMANCE MAXIMALE, MESURABLE A UNE ECHEANCE DONNEE »

LIEU

TOURS CENTRE-SUD ET TOURS NORD

- Stade des Fontaines (P1,P3)
- Stade des Tourettes (P1,P3)
- Plateau Raspail (P1,P3)

PÉRIODE - DURÉE - NOMBRE DE SÉANCES

Période 1	Période 3a	Période 3b
1h	1h	1h
9 séances	6 séances	8 séances

DÉPLACEMENT

- À pied ou en bus (Ville de Tours ou bus de Ville Fil Bleu)

ENCADREMENT

- 1 Professeur des écoles
- 1 Éducateur territorial des activités physiques et sportives

TENUE DE SPORT

- Baskets, short ou pantalon de survêtement, T-Shirt, veste (attention, pas de vestiaires).
- Cheveux attachés
- Gourde d'eau

ORGANISATION DE LA SÉANCE – MODALITÉS DE CO INTERVENTION ÉDUCATEUR / P.E.

L'éducateur préparera le matériel nécessaire et renseignera les consignes à la classe entière.

Un échauffement est adapté à l'objectif de la séance

Pendant la phase d'échauffement et de cours, l'enseignant s'assure de l'attention des élèves et du respect des consignes.

L'enseignant peut prendre en charge un groupe d'élèves sur un atelier selon la séance. L'atelier le plus technique est pris en charge par l'éducateur et l'autre par l'enseignant.

Un bilan est effectué à la fin de la séance par l'éducateur ainsi que par l'enseignant.

ATHLETISME

CYCLE 2 & 3/ CE2 au CM2

PROJET PÉDAGOGIQUE

1 - ATTENDUS DE FIN DE CYCLE

- 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.

2 - COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

- Développer sa motricité et construire un langage du corps.
- S'approprier, seul ou à plusieurs, par pratique, les méthodes ou les outils pour apprendre.
- Apprendre à entretenir sa santé par une pratique physique régulière.
- S'approprier une culture physique et sportive

3 – REPÈRES DE PROGRESSIVITÉ

- Retrait des aides ;
- Retrait des repères visuels ;
- Capacité à être efficace
- Amélioration des aptitudes athlétiques

ATHLETISME

CYCLE 2 & 3 / CE2 au CM2

4 – UNITÉ D'APPRENTISSAGE CYCLE

OBJECTIFS PRIORITAIRES	COMPÉTENCES A ACQUERIR	SEANCES	FORMES DE TRAVAIL
ENTRÉE DANS L'ACTIVITE	Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser les actions motrices courir, sauter, lancer.	1 & 2	- ATELIER SPRINT - ATELIER LANCER - COURSE DE DUREE
- RECONNAITRE PLUSIEURS SIGNAUX DE DEPART COURIR DROIT, REGARD VERS L'AVANT - NE PAS MORDRE LORS DU SAUT	S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique les méthodes et les outils pour apprendre.	3 & 4	- ATELIER SPRINT - ATELIER SAUT - COURSE DE DUREE
BONNE PRISE DE L'ENGIN A LANCER REGLAGE DE LA DIRECTION DU LANCER. PASSAGE DU TEMOIN SANS SE RETOURNER	Utiliser sa main d'adresse et son pied d'appel, et construire une adresse gestuelle et corporelle bilatérale.	5	- ATELIER SAUT - ATELIER LANCER - TRAVAIL RELAIS
- TRAVAILLER LA COHESION ET LA COOPÉRATION - SAUTER ET CONSERVER SA VITESSE AVANT ET APRES LE SAUT DE HAIE - REGLER SA COURSE POUR SAUTER LOIN	S'approprier une culture physique et sportive.	6 & 7	- COURSE DE HAIES - CONCOURS PAR EQUIPE (4 équipes) sur le : - LANCER - SAUT - RELAIS
ÉVALUATION	Accepter de viser une performance mesurée et se confronter aux autres.	8 & 9	- Olympiades : - SAUT - LANCER - SPRINT ou ENDURANCE - RELAIS - COURSE DE HAIES

ATHLETISME

CYCLE 2 & 3 / CE2 au CM2

Évaluation des acquis des élèves en collaboration avec le professeur des écoles

Activités : Cycle : 2 & 3	ETAPE 1 →	ETAPE 2 →	ETAPE 3 →	ETAPE 4
MOTEUR Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps	Faible engagement, baisse de motivation rapide, erreurs techniques notables.	Réaction rapide au signal au départ. Respect du couloir de course. Pied d'appel bien identifié. Passage du témoin sans le faire tomber.	Course rectiligne, regard droit, corps aligné. Vitesse conservée au moment du saut.	Savoir courir vite. Savoir gérer la course longue. Sauter et lancer loin sans mordre. Transmission du témoin parfaite.
METHODOLOGIE S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et outils collectivement	Être capable de reconnaître un signal de départ.	Prendre une marge de sécurité pour rester dans la zone de lancer ou sauter sans mordre régulièrement.	Identifier les différentes ressources à utiliser pour chaque épreuve.	Analyser ses erreurs et être capable d'apporter des corrections.
SOCIAL Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités	Connaître les règles de chaque discipline.	Être capable de coopérer, de conseiller, d'encourager.	Maîtriser ses émotions pour mobiliser ses acquis au moment souhaité.	Être performant individuellement et collectivement, en respectant le règlement et en sachant l'utiliser en sa faveur.

Fiche d'évaluation à joindre

Descriptif des ateliers d'évaluation pour l'ETAPS et pour le PE

Liste nominative des élèves d'observation à renseigner selon les compétences

Non atteintes (étape) partiellement atteintes (étape 2), atteintes (étape 3), et dépassées (étape 4)

BADMINTON

CYCLE 2 & 3 / CE2 au CM2

CHAMPS D'APPRENTISSAGE ET ACTIVITÉ

« CONNAÎTRE ET MAÎTRISER UN AFFRONTEMENT COLLECTIF OU INTERINDIVIDUEL ET ADAPTER SES DÉPLACEMENTS »

LIEU

TOURS CENTRE SUD

- Gymnase Mermoz (P1,P2,P3)

PÉRIODE - DURÉE - NOMBRE DE SÉANCES

Période 1	Période 2
1 h	1 h
9 séances	9 séances

DÉPLACEMENT

- À pied, en bus (Ville de Tours ou bus de Ville Fil Bleu)

ENCADREMENT

- 1 Éducateur territorial et 1 Professeur des écoles

TENUE DE SPORT

- Un pantalon et un haut de survêtement, une paire de baskets propre.

ORGANISATION DE LA SÉANCE – MODALITÉS DE CO INTERVENTION ÉDUCATEUR / P.E.

- Co-enseignement dans l'organisation générale et matérielle. Le P.E aide à la mise en place des exercices, au respect des règles de sécurité et des consignes de jeu et d'apprentissage.
- Prise en charge d'un groupe sous la forme d'ateliers mis en place par l'ETAPS, en veillant à l'application des gestes techniques et des consignes. 2 terrains gérés par l'ETAPS et 2 terrains par PE.
- L'enseignant veille tout comme l'éducateur à la sécurité des enfants.

BADMINTON

CYCLE 2 & 3 / CE2 au CM2

PROJET PÉDAGOGIQUE

Il est conseillé à l'enseignant d'avoir un échange avec l'éducateur référent de l'activité avant le début du cycle ou lors de la première séance afin de mettre en place toutes les ressources disponibles au bon déroulement de l'activité. (Voir rubrique « Co-Intervention »)

1 - ATTENDUS DE FIN DE CYCLE

- *Acquérir la maîtrise de la raquette. Connaitre les sports se jouant avec dernière.*
- *Avoir les connaissances nécessaires pour faire face à une confrontation (match de badminton).*

2 - COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

- *Frapper, renvoyer une balle ou un volant.*
- *Savoir servir.*
- *Anticiper une trajectoire.*
- *Se déplacer sur un terrain.*
- *Analyser le positionnement de son adversaire et jouer en conséquence.*

3 – REPÈRES DE PROGRESSIVITÉ

- *Se déplacer en respectant la zone de jeu et les limites du terrain*
- *Savoir servir et faire plusieurs échanges en respectant les règles de jeu.*
- *Savoir qui est au service, qui a gagné le service et compter les points.*
- *Connaitre les différents rôles en lieu avec l'activité (arbitre, joueur)*

BADMINTON

CYCLE 2 & 3 / CE2 au CM2

4 – UNITÉ D' APPRENTISSAGE CYCLE 2 et 3

OBJECTIFS PRIORITAIRES	COMPÉTENCES A ACQUERIR	SEANCE	FORMES DE TRAVAIL
Évaluer les enfants	Démonstration des acquis personnels sur la mise en place de jeux	1	Échauffement, explications de l'activité. Mise en place de jeux : Teck, volants brûlants, le ball-Trap
Effectuer les premiers échanges	Maitriser le service et le renvoi de balle/volant	2 & 3	Échauffement. Ateliers Jeux Retour au calme/Bilan
Effectuer des échanges à la fois long et rapide	Anticiper la trajectoire de la balle ou du volant	4	Échauffement. Ateliers Jeux Confrontation Retour au calme/Bilan
Jouer un match	Être capable d'analyser le positionnement de son adversaire afin de jouer en conséquence	5	Échauffement. Ateliers Analyse Confrontation Retour au calme/Bilan
Jouer individuellement en respectant les règles	Savoir mettre en commun les connaissances acquises au fil du cycle lors d'une confrontation	6	Échauffement. Confrontation Retour au calme/Bilan
Évaluation finale	Savoir mettre en commun les connaissances acquises au fil du cycle lors d'une confrontation	7	Échauffement. Confrontation Retour au calme/Bilan

BADMINTON

CYCLE 2 & 3 / CE2 au CM2

Évaluation des acquis des élèves en collaboration avec le professeur des écoles

Activités : Cycle : 2 & 3		ETAPE 1 →	ETAPE 2 →	ETAPE 3 →	ETAPE 4
MOTEUR Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps	Adresse Corporelle Adresse Gestuelle	<ul style="list-style-type: none"> - A besoin de servir avec la main - Joue seulement en coup droit - Se déplace en courant sur le terrain 	<ul style="list-style-type: none"> - Apprendre à servir - Joue seulement en coup droit - Se déplace correctement en pas chassés sur le terrain 	<ul style="list-style-type: none"> - Sert correctement - Joue en coup droit et en revers - Se déplace correctement pas chassés sur le terrain - Utilise toute son amplitude de bras pour frapper 	<ul style="list-style-type: none"> - Varie les services pour déstabiliser l'adversaire - Joue en coup droit et en revers - Se déplace correctement en pas chassés sur le terrain - Se déplace avec les jambes fléchies pour avoir un meilleur appui - Utilise toute son amplitude de bras pour frapper
METHODOLOGIE S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et outils collectivement	Analyse de la trajectoire Technique de frappe de la balle ou du volant	<ul style="list-style-type: none"> - Frappe aléatoire - Frappe au plus fort - Joue sans objectif 	<ul style="list-style-type: none"> - Alterne les frappes à gauche et à droite - Frappe au plus fort - Début d'analyse de l'adversaire - Joue pour gagner 	<ul style="list-style-type: none"> - Alterne les frappes à gauche et à droite - Varie la puissance de frappe - Analyse son adversaire afin de le faire courir - Joue pour gagner 	<ul style="list-style-type: none"> - Alterne les frappes à gauche et à droite - Varie la puissance de frappe - Frappes courtes puis longues - Anticipe le coup suivant - Joue pour gagner
SOCIAL Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités		<ul style="list-style-type: none"> - Apprendre à connaître les grandes lignes du sport pratiqué 	<ul style="list-style-type: none"> -Connaît les grandes lignes ainsi que les règles du sport pratiqué -Respecte son adversaire -Respecte les consignes 	<ul style="list-style-type: none"> -Connaît les règles du sport pratiqué -Connaît les limites du terrain -Respecte son adversaire -Respecte les consignes -Se montre attentif 	<ul style="list-style-type: none"> - Connait les règles du sport pratiqué - Connait les limites du terrain - Est capable d'arbitrer un match -Respecte son adversaire -Respecte les consignes -Se montre attentif et impliqué dans l'activité

Fiche d'évaluation à joindre

Descriptif des ateliers d'évaluation pour l'ETAPS et pour le PE

Liste nominative des élèves d'observation à renseigner selon les compétences

Non atteintes (étape 1) partiellement atteintes (étape 2), atteintes (étape 3) et dépassées (étape 4)

CANOE KAYAK

CYCLE 3 / CM1 - CM2

- CHAMPS D'APPRENTISSAGE ET ACTIVITÉ
 - « ADAPTER SES DÉPLACEMENTS »

• LIEU

TOURS CENTRE-SUD

- Pôle Nautique du Cher (P1,P3)

• PÉRIODE - DURÉE - NOMBRE DE SÉANCES

Période 1	Période 3
2h	2h
9 séances	14 séances

• DÉPLACEMENT

- En bus (Ville de Tours)

• ENCADREMENT

- 1 Professeur des écoles
- 1 Éducateur territorial des activités physiques et sportives
- 1 Éducateur supplémentaire si l'effectif dépasse 24 élèves.

• TENUE DE SPORT

- La tenue doit comprendre tous les vêtements de change :

- - k-way
- - maillot
- - pull
- - sous vêtements
- - pantalon
- - chaussures

- Les enfants doivent être changés en arrivant et le tout doit être adapté à la météorologie.

• ORGANISATION DE LA SÉANCE – MODALITÉS DE CO INTERVENTION ÉDUCATEUR / P.E.

- Les élèves doivent auparavant satisfaire aux tests de natation organisés début septembre (sauf s'ils ont déjà validé l'ASSN).
- Récupération du matériel (pagaies, gilets, embarcations).
- Le corps de la séance : jeux permettant les apprentissages ou balades
- Rangement du matériel.
- Le PE évolue parmi les élèves dans une embarcation.
- Le PE aide à l'équipement et au choix du matériel des élèves en début et fin de séances, il participe aussi activement à l'appropriation des bons gestes techniques de l'enfant (tenue de la pagaie, action de propulsion et de direction de l'embarcation).

CANOE KAYAK

CYCLE 3 / CM1 - CM2

PROJET PÉDAGOGIQUE

1 - ATTENDUS DE FIN DE CYCLE

- Réaliser des efforts et enchaîner des actions motrices en canoë-kayak pour apprendre à aller plus vite, plus longtemps et donc plus loin
- Combiner un parcours slalomé et une accélération en ligne droite. Maîtriser le freinage en finissant en marche arrière en canoë et en kayak.
- Pour les classes accueillies en période 3, une randonnée sur le Cher est prévue ainsi que deux journées d'initiation à la pratique en eau-vive sur la rivière de contournement de l'Île Balzac. Pour celles-ci, des prérequis techniques seront évalués en cours de cycle.

2 - COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

- **Développer sa motricité et construire un langage du corps.**
 - 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 seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre.**
 - Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse (de soi et des autres).
 - Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace.
- **Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités.**
 - Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements.
 - Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées.
 - S'engager dans les activités sportives collectives.
- **Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière.**
 - Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger.
- **S'approprier une culture en lien avec l'activité.**
- **Comprendre et respecter l'environnement lors des pratiques physiques et sportives.**

CANOE KAYAK

CYCLE 3 / CM1 - CM2

3 – REPÈRES DE PROGRESSIVITÉ

3 – REPÈRES DE PROGRESSIVITÉ

- **Avant l'embarquement :**

Être capable de :

- S'équiper et bien choisir son matériel seul.
- Transporter les embarcations en équipe.

- **En canoë-kayak :**

Être capable de :

- Embarquer, débarquer
- Aller droit.
- Tourner à droite à gauche.
- Reculer.
- Freiner son bateau en restant droit

- **Spécifique canoë :**

Être capable de travailler en équipe (rôle de moteur, gouvernail).

- **Spécifique kayak :**

- Gestion de l'équilibre.
- Gestion de la direction et de l'effort.

- **La fin de séance :**

Être capable :

- Transporter les embarcations en équipe.
- Individuellement, ranger son matériel en respectant les consignes

CANOE KAYAK

CYCLE 3 / CM1 - CM2

4 – UNITÉ D' APPRENTISSAGE CYCLE

OBJECTIFS PRIORITAIRES	COMPÉTENCES A ACQUERIR	SEANCES	FORMES DE TRAVAIL
ENTRÉE DANS L'ACTIVITE	Savoir choisir son matériel et s'équiper. Transporter et mettre à l'eau le canoë. Embarquer et débarquer; Connaître le rôle du gouvernail pour diriger et celui des moteurs pour propulser.	1 & 2	Mise en place de jeux où les enfants changeront de place dans le canoë pour occuper toutes les places (moteurs, gouvernail).
Découverte du canoë 4 places	Renforcer la découverte de la première séance en donnant des informations techniques. Démonstration de l'utilisation de pagaie simple. Faire que tous les enfants soient gouvernail pour apprendre à diriger le canoë.	3 & 4	Mise en place de grands jeux collectifs où les enfants changeront de place dans le canoë pour occuper toutes les places (moteurs, gouvernail).
Découverte du Kayak monoplace	Découverte de l'embarquement et débarquement ainsi que l'instabilité du kayak. Apprendre à s'équilibrer, à propulser et à diriger son bateau seul. L'éducateur donne des explications et fait des démonstrations techniques.	5 & 6	Apprendre par le biais de jeux à conduire des trajectoires droites et revenir au point de départ. Apprendre à se réunir en radeau pour la sécurité.
Découverte et renforcement du kayak monoplace	Apprendre à slalomer entre des bouées, freiner et reculer. L'éducateur donne des explications et fait des démonstrations techniques.	7 & 8	Mise en place de jeux collectifs qui nécessitent à devoir mettre en place des manœuvres de virages, d'arrêt, d'accélération et de marche arrière.
Renforcement du kayak monoplace et du canoë 4 places	Balade sur le Cher en canoë-kayak avec découverte de l'environnement.	9	Faire un effort d'une heure en alternant le canoë et le kayak. Des poses sur certains sites sont prévues pour découvrir la faune, flore ou le site (RIC PEV).
Renforcement du kayak monoplace et du canoë 4 places	Balade sur le Cher en canoë-kayak avec découverte de l'environnement	10	Pour la P3 balade à la journée sur le Cher qui finalise l'apprentissage.

CANOE KAYAK

CYCLE 3 / CM1 - CM2

Évaluation des acquis des élèves en collaboration avec le professeur des écoles

Activités : Cycle : 3	ETAPE 1 →	ETAPE 2 →	ETAPE 3 →	ETAPE 4
MOTEUR Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps	Faire avancer son embarcation avec une trajectoire aléatoire, ne sait ni tourner à gauche et à droite, ne sait pas arrêter, ni freiner son bateau. L'enfant a de l'appréhension dans l'instabilité du kayak.	Une partie des fondamentaux techniques est acquises ou en cours d'acquisitions mais il demeure beaucoup de lacune.	Les fondamentaux sont acquis, l'enfant maîtrise les techniques pour faire avancer son embarcation droit, sait tourner à gauche et à droite, sait arrêter, freiner son bateau. L'enfant n'a pas d'appréhension dans l'instabilité du kayak.	L'enfant est fluide dans ses déplacements et toutes les techniques de bases sont acquises et parfaitement exploitées.
METHODOLOGIE S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et outils collectivement	En canoë, l'enfant ne sait pas utiliser la pagaie pour diriger, ni propulser. N'a pas compris le travail d'équipe pour faire avancer le bateau. En canoë l'enfant n'arrive pas à naviguer en groupe et à participer aux jeux collectifs mis en place par manque de compréhension technique dans le maniement de sa pagaie et de la gîte.	En canoë, l'enfant commence à utiliser la pagaie pour diriger et propulser. Il ne maîtrise pas encore complètement le travail d'équipe pour faire avancer le bateau, mais on perçoit parfois un début d'organisation moteur.	En canoë, l'enfant sait utiliser la pagaie pour diriger et propulser. Il maîtrise le travail d'équipe pour faire avancer le bateau. En canoë ou en kayak, l'enfant arrive à naviguer en groupe et à participer aux jeux collectifs. Bonne compréhension technique dans le maniement de sa pagaie et de la gîte.	L'enfant à sa disposition toute la méthodologie et les outils sportifs pour diriger le canoë ou le kayak et participer aux jeux collectifs sans aucun frein moteur ou appréhension dans le respect des règles.
SOCIAL Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités	Ne maîtrise pas l'entraide nécessaire dans l'activité canoë et les connaissances de la mise en place de la séance. Manque total d'autonomie.	Sait parfois faire preuve d'initiative dans l'entraide nécessaire dans l'activité canoë et les connaissances de la mise en place de la séance.	Fait preuve d'autonomie et maîtrise, l'entraide nécessaire dans l'activité canoë et kayak, les connaissances de la mise en place de la séance.	Fait preuve d'initiative. L'enfant est un élément moteur du groupe et le dynamise.

Fiche d'évaluation à joindre

Descriptif des ateliers d'évaluation pour l'ETAPS et pour le PE

Liste nominative des élèves d'observation à renseigner selon les compétences

Non atteintes (étape 1) partiellement atteintes (étape 2), atteintes (étape 3) et dépassées (étape 4)

CIRQUE

CYCLE 2 & 3 / CE2 au CM2

CHAMPS D'APPRENTISSAGE ET ACTIVITÉ

« S'EXPRIMER DEVANT LES AUTRES PAR UNE PRESTATION ARTISTIQUE ET / OU ACROBATIQUE »

LIEU

TOURS NORD

- Gymnase Clouet (P2)

PÉRIODE - DURÉE - NOMBRE DE SÉANCES

Période 2
1h
9 séances

DÉPLACEMENT

- À pied, en tram ou en bus (Ville de Tours ou bus de Ville Fil Bleu)

ENCADREMENT

- 1 Professeur des écoles
- 2 Educateurs territoriaux des activités physiques et sportives

TENUE DE SPORT

- Bas souple (joggings, leggings, pyjama) et chaussettes propres, spécifiques pour l'activité.

ORGANISATION DE LA SÉANCE – MODALITÉS DE CO INTERVENTION ÉDUCATEUR / P.E.

- Échauffement
- Trois ateliers d'initiation aux différentes disciplines
- Retour sur la séance
- L'enseignant aura en charge un atelier ; les ateliers les plus « techniques » seront pris en charge par les éducateurs.
- Un thème sera choisi pour le spectacle de fin de cycle. Le choix du thème doit être choisi par la classe et le PE et il peut être en lien avec un projet d'étude qui sera en cours, la fête d'école, etc...

CIRQUE

CYCLE 2 & 3 / CE2 au CM2

PROJET PÉDAGOGIQUE

1 - ATTENDUS DE FIN DE CYCLE

- Réaliser un numéro, en petits groupes, destiné à être vu et jugé.
- Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres.

2 - COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

- Utiliser le pouvoir expressif du corps au travers des disciplines circassiennes.
- Enrichir son répertoire d'actions afin de communiquer une intention ou une émotion.
- S'engager dans des actions artistiques ou acrobatiques destinées à être présentées aux autres en maîtrisant les risques et ses émotions.
- Mobiliser son imaginaire pour créer du sens, de l'émotion dans des prestations collectives.

3 – REPÈRES DE PROGRESSIVITÉ

- La progression dans les activités circassiennes se mesurera au travers de la réalisation d'actions de plus en plus acrobatiques, coordonnées, ou scéniques.

4 – CROISEMENTS

- Acquisition d'un vocabulaire précis lié au domaine du cirque.
- Développer son sens de l'observation, ses capacités d'attention, sa faculté à gérer l'appréhension.

CIRQUE

CYCLE 2 & 3 / CE2 au CM2

5 – UNITÉ D'APPRENTISSAGE CYCLE

OBJECTIFS PRIORITAIRES	COMPÉTENCES A ACQUERIR	SEANCES	FORMES DE TRAVAIL
ENTRÉE DANS L'ACTIVITE	Acquisition du vocabulaire lié à l'activité. Manipuler le matériel et développer sa créativité.	1 & 2	Recherche individuelle Création personnelle Phase de découverte, sensibilisation aux différentes disciplines.
PHASE D'EXPLORATION ET D'APPROFONDISSEMENT	Améliorer la coordination des gestes Développer l'adresse, la souplesse, la force. Maîtriser son équilibre. Mettre son corps au service d'objets variés. Améliorer ses capacités perceptives.	3 & 4 5 & 6	Mise en place d'ateliers spécifiques aux 3 familles : - <u>Équilibre</u> : boule, fil, rollas-rollas, pédalgos, acrogym. - <u>Jonglage</u> : foulards , balles, anneaux, massues. - <u>Adresse</u> : assiettes chinoises, bâton du diable, diabolo.
PHASE DE STRUCTURATION ET DE CREATION	S'organiser, en groupe et apprendre à écouter les propositions des autres. Adopter une démarche scénique.	7 & 8	Choix d'une discipline en vue de la réalisation d'un numéro qui contiendrait : - Un début - Un développement - Une fin.
ÉVALUATION	Apprendre à respecter la production des autres. Développer le sens de l'esthétisme et du spectacle. Gérer son appréhension. Apprendre à évaluer la prestation des autres groupes.	9	Rencontre inter - classes. Présentation du spectacle à l'autre classe.

CIRQUE

CYCLE 2 & 3 / CE2 au CM2

Évaluation des acquis des élèves en collaboration avec le professeur des écoles

Activités : Cycle : 2 & 3	ETAPE 1 →	ETAPE 2 →	ETAPE 3 →	ETAPE 4
MOTEUR Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps	<ul style="list-style-type: none"> - S'engage dans l'action : la prise est toutefois à maîtriser pour ne pas subir l'engin utilisé. - Est centré sur sa prestation personnelle. - Doit prendre en compte l'interaction avec le public. - Réalise un numéro souvent trop long/répétitif/ Improvisé. 	<ul style="list-style-type: none"> - Réalise un numéro simple mais maîtrisé. Une interprétation individuelle est amorcée. 	<ul style="list-style-type: none"> - Réalise un numéro varié et maîtrise sa prise de risque (bonne restitution de ses connaissances). Assume sa présence et son engagement scénique, l'interprétation est convaincante et collective. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilise des techniques originales et personnelles et les maîtrise (met son corps au service de l'engin utilisé). - Est à l'écoute des autres, adopte une démarche scénique avec son groupe (joue avec le public).
METHODOLOGIE S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et outils collectivement	<ul style="list-style-type: none"> - L'occupation de l'espace (orientation, déplacements) est à envisager. - Le numéro est réalisé mais mérite d'être structuré. 	<ul style="list-style-type: none"> - A le souci de s'orienter par rapport au public. - Les actions sont juxtaposées, le numéro partiellement structuré. 	<ul style="list-style-type: none"> - Les déplacements et l'orientation sont réfléchis collectivement. Le numéro construit et précis. 	<ul style="list-style-type: none"> - L'espace est occupé en fonction du thème choisi. - L'enfant coordonne ses mouvements avec ceux des autres. - Réalise un numéro structuré (entrée, développement, sortie).
SOCIAL Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités	<ul style="list-style-type: none"> - Exprime un jugement binaire sur la production des autres (me plaît/ne me plaît pas , facile/pas facile). 	<ul style="list-style-type: none"> - Exprime ses émotions sur le numéro jugé. 	<ul style="list-style-type: none"> - Capable de conseiller sur l'évolution du numéro. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sait évaluer la prestation des autres (évaluation critique et objective).

Fiche d'évaluation à joindre

Descriptif des ateliers d'évaluation pour l'ETAPS et pour le PE

Liste nominative des élèves d'observation à renseigner selon les compétences

Non atteintes (étape) partiellement atteintes (étape 2), atteintes (étape 3), et dépassées (étape 4)

COURSE D'ORIENTATION

CYCLE 2 & 3 / CE1 au CM2

CHAMPS D'APPRENTISSAGE ET ACTIVITÉ

« ADAPTER SES DÉPLACEMENTS A DES ENVIRONNEMENTS VARIES »

LIEU

TOURS NORD ET TOURS CENTRE-SUD

- Parc de la Cousinerie (P1, P3 a et b)
- Ile Balzac (P1, P3 a et b)

PÉRIODE - DURÉE - NOMBRE DE SÉANCES

Période 1	Période 3a	Période 3b
1h	1h	1h
9 séances	6 séances	8 séances

DÉPLACEMENT

- A pied, en bus (Ville de Tours ou bus de Ville Fil Bleu)

ENCADREMENT

- 1 Professeur des écoles
- 1 Éducateur territorial des activités physiques et sportives

TENUE DE SPORT

- Baskets, pantalon de survêtement, veste ou sweatshirt, bonnet et gants (si besoin).

ORGANISATION DE LA SÉANCE – MODALITÉS DE CO INTERVENTION ÉDUCATEUR / P.E.

Le PE et l'ETAPS définissent ensemble les modalités d'interventions adéquates aux situations pédagogiques choisies. Ils veillent à la sécurité des enfants et pour ce faire sont mobiles sur le site.

- Règles de sécurité et consignes données par l'ETAPS
- Explication de la séance du jour
- Constitution des groupes ou binômes par le PE
- Distribution des cartes et du support pédagogique de la séance.
- Retour au point de rassemblement
- L'enseignant sera chargé de contrôler les résultats des recherches des binômes au point de rassemblement.
- En fin d'activité, un bilan est effectué sur le degré d'acquisition de la séance.

COURSE D'ORIENTATION CYCLE 2 & 3 / CE1 au CM2

PROJET PÉDAGOGIQUE

1 - ATTENDUS DE FIN DE CYCLE

- Réaliser en binôme ou en groupe, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel.
- 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.

2 - COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

- Développer sa motricité et construire un langage du corps.
- Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière
- S'approprier une culture physique et sportive.
- Apprendre à se repérer sur une carte dans un espace précis.

3 – REPÈRES DE PROGRESSIVITÉ

- Travail en binôme collaboratif.
- Agrandissement de la zone d'activité.
- Changement de site pour l'évaluation.

COURSE D'ORIENTATION CYCLE 2 & 3 / CE1 au CM2

4 – UNITÉ D' APPRENTISSAGE CYCLE

OBJECTIFS PRIORITAIRES	COMPÉTENCES A ACQUERIR	SEANCES	FORMES DE TRAVAIL
ENTRÉE DANS L'ACTIVITE	Apprendre à lire une carte	1	VISITE DU SITE. DELIMITER LE PERIMETRE; APPRENDRE A SE REPERER. LECTURE DE LA CARTE ET DE LA LEGENDE.
- SE REPERER VERBALISER POUR DONNER DES INDICATIONS PRECISES	Aider l'autre. Gérer son effort pour pouvoir revenir au point de départ.	2	TRAVAIL EN BINOME AVEC UN OBJET (« je pose, tu cherches »)
- EFFICACITE DU DÉPLACEMENT - COOPÉRATION	Conduire un déplacement sans appréhension et en toute sécurité.	3	RECHERCHE DE BALISES AU SOL EN BINOME. (validation au point de rassemblement)
- LECTURE DE LA CARTE EFFICACE - DÉPLACEMENT OPTIMISE - COOPÉRATION	Adapter son déplacement à différents milieux, à différentes conditions climatiques.	4	RECHERCHE DE BALISES A POINCONNER - EN BINOME. (validation au point de rassemblement)
- DECOUVERTE DU SITE D'EVALUTION	Tenir compte du milieu et de ses évolutions	5	VISITE DU NOUVEAU SITE. LECTURE DE LA NOUVELLE CARTE. RECHERCHE DE BALISES.
- PREPARATION A L'EVALUATION		6	RECHERCHE DE BALISES EN BINOME DANS LES CONDITIONS DE L'EVALUATION.
ÉVALUATION		7	- TROUVER LE PLUS GRAND NOMBRE POSSIBLE DE BALISES DANS LE TEMPS IMPARTI. (validation au point de rassemblement)

COURSE D'ORIENTATION CYCLE 2 & 3 / CE1 au CM2

Évaluation des acquis des élèves en collaboration avec le professeur des écoles

Activités : Cycle : 2 & 3	ETAPE 1 →	ETAPE 2 →	ETAPE 3 →	ETAPE 4
MOTEUR Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps	Courir pour se rendre à l'endroit visé.	Identification rapide de l'endroit à visé.	Déplacement en course rapide, sans arrêt.	Gestion de l'effort tout au long de la séance. Être capable de lire la carte en se déplaçant, et de modifier son trajet si besoin.
METHODOLOGIE S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et outils collectivement	Savoir lire une carte.	Adapter sa vitesse de déplacement en fonction du terrain, de la distance, de son partenaire.	Être capable de trouver un raccourci, se repérer en toutes circonstances	Choix rapide de l'itinéraire pertinent, déplacement en course optimal en toute sécurité.
SOCIAL Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités	Respecter les limites fixées lors de la première séance.	Coopération verbalisation, communication avec son coéquipier pour déterminer la stratégie.	Motivation mutuelle. Pas de conflit concernant les décisions à prendre.	Confiance en son partenaire. Concertation et prise de décision en commun rapide.

Fiche d'évaluation à joindre

Descriptif des ateliers d'évaluation pour l'ETAPS et pour le PE

Liste nominative des élèves d'observation à renseigner selon les compétences

Non atteintes (étape) partiellement atteintes (étape 2), atteintes (étape 3), et dépassées (étape 4)

ESCALADE

CYCLE 3 / CM1 – CM2

CHAMPS D'APPRENTISSAGE ET ACTIVITÉ « ADAPTER SES DÉPLACEMENTS »

LIEU

TOURS CENTRE-SUD

- Gymnase des Minimes (P1, P2, P3 a et b)

PÉRIODE - DURÉE - NOMBRE DE SÉANCES

Période 1	Période 2	Période 3a	Période 3b
2h	2h	2h	2h
9 séances	9 séances	6 séances	8 séances

DÉPLACEMENT

- A pied, en tram, en bus (Ville de Tours ou bus de Ville Fil Bleu)

ENCADREMENT

- 1 Professeur des écoles
- 1 Éducateur Territorial des Activités Physiques et Sportives
- 1 Éducateur Territorial des Activités Physiques et Sportives pour l'activité complémentaire.

TENUE DE SPORT

- Baskets, survêtement, pas de short afin d'éviter les abrasions genou/mur

ORGANISATION DE LA SÉANCE – MODALITÉS DE CO INTERVENTION ÉDUCATEUR / P.E.

- Accueil de la classe, présentation des ateliers, travail des objectifs de séances, retour sur la séance.
- Afin de réaliser la séance par ½ classe, une activité complémentaire sera proposée, changement d'atelier mi-séance.
- Le PE aide à l'équipement des élèves en début de séance , il s'assure du respect des consignes données par l'ETAPS.
- Un rôle actif du PE est nécessaire pendant la séance, vérification des nœuds, surveillance d'assurage
- Le PE prendra connaissance du Protocole Départemental de la Pratique de l'Escalade Scolaire en Indre-et-Loire.

ESCALADE

CYCLE 3 / CM1 – CM2

PROJET PÉDAGOGIQUE

- Il est conseillé à l'enseignant d'avoir un échange avec l'éducateur référent de l'activité avant le début du cycle ou lors de la première séance afin de mettre en place toutes les ressources disponibles au bon déroulement de l'activité. (Voir « Co-intervention »)

1 - ATTENDUS DE FIN DE CYCLE

- Réaliser un parcours dans un environnement inhabituel en milieu artificiel. Connaitre et respecter les règles de sécurité. Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure à mettre en œuvre en cas d'incident . Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices pour progresser. Assumer les rôles de grimpeur/assureur/contre assureur. Savoir évaluer/mesurer sa performance.

2 - COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

- Conduire, adapter un déplacement sans appréhension en toute sécurité et prendre des repères extérieurs sur son corps pour contrôler son effort sur le mur.
- Utiliser les outils nécessaires à la sécurité de l'activité escalade.

3 – REPÈRES DE PROGRESSIVITÉ

- La liste des élèves servira de fiche de suivi de la progression pendant les séances.**
- Confronter les élèves à une performance qu'ils peuvent évaluer. (hauteurs/difficultés/rôles).
- Les élèves doivent, tout au long du cycle, en mobilisant leurs ressources, agir sur des éléments de leur motricité pour en améliorer la performance.
- Une évaluation finale sous forme de challenge sera organisée à la dernière séance avec remise d'un "diplôme" de participation.

ESCALADE

CYCLE 3 / CM1 – CM2

4 – UNITÉ D' APPRENTISSAGE CYCLE

OBJECTIFS PRIORITAIRES	COMPÉTENCES A ACQUERIR	SEANCES	FORMES DE TRAVAIL
ENTRÉE DANS L'ACTIVITE	Découverte du Matériel/vocabulaire, Règles de sécurité	1 & 2	1 Partie de séance découverte de l'escalade sous forme de jeux sans encordement à -3m. 1 Partie de séance avec une initiation sécurisée à +3m encordé.
Maneuvres d'assurage	Réaliser son encordement utilisation d'un « gri-gri » à la montée Mise en place d'une cordée de 3 élèves	3 & 4	Jeux d'échauffement - Apprentissage noeud - Apprentissage manœuvre d'assurage à la <u>montée</u>
Maneuvres d'assurage	Réaliser son encordement, utilisation d'un « gri-gri » montée/descente Répartition de l'effort bras/jambes Travail de la cordée	5	Jeux d'échauffement - Apprentissage assurage <u>montée et descente</u> - Utilisation autres outils d'assurage
Maneuvres d'assurage	Utilisation d'un « huit » et d'un « panier » Répartition de l'effort bras/jambes Travail de la cordée	6&7	Jeux d'échauffement - IDEM - Technique de grimpe et voies de couleur - Autonomie d'une cordée - « ascenseur, grimpe à l'aveugle »
Autonomie de la cordée	Placement optimal du grimpeur afin de diminuer l'effort, élargir son champ de vision, <u>maitriser</u> les 3 rôles de la cordée	7&8	Jeux d'échauffement - Technique de grimpe - Voies imposées - Ascenseur
Autonomie de la cordée Voies imposées	IDEML Pour information , démonstration D'autres techniques d'escalade	8&9	Jeux d'échauffement - Information sur grimpe « en tête », la descente en rappel, la remontée sur corde
ÉVALUATION	Évaluation	9&10	- Échauffement - Traversée - Questionnaire de vocabulaire - Encadrement - Assurage - Grimpe

ESCALADE

CYCLE 3 / CM1 – CM2

Évaluation des acquis des élèves en collaboration avec le professeur des écoles

Activités : Cycle : 3	ETAPE 1 →	ETAPE 2 →	ETAPE 3 →	ETAPE 4
MOTEUR Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps	Utilise ses appuis pour effectuer différents déplacements sur le mur sans encordement à - 3m	Répartit son effort pour grimper à l'économie d'énergie à +3m	Met en œuvre sa motricité pour grimper plus haut ou plus longtemps	Respecte, en grimpant, une grimpe imposée par l'adulte voie de couleur
METHODOLOGIE S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et outils collectivement	Met un baudrier avec l'aide d'un adulte, Découvre l'utilisation d'un gri-gri avec l'aide d'un adulte Réalise un « nœud de huit simple »	Sait utiliser d'autres éléments d'assurance (huit/panier) Réalise sans aide un « nœud de huit <u>double</u> »	Sait utiliser des mousquetons, des dégaines dans des exercices autres que la « grimpe en Tête »	Connait d'autres méthodes de grimpe (« en tête, rappel, remontée sur corde »)
SOCIAL Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités	Découvre les règles de sécurité de l'activité et Apprend à organiser une équipe de travail	Connait les rôles de grimpeur, d'assureur, de contre assureur, avec aide, en respectant les règles de sécurité	Sait organiser <u>l'autonomie</u> d'une cordée	Maitrise le vocabulaire de l'activité, connaît les différentes épreuves de l'escalade en compétition Sait organiser des jeux

Fiche d'évaluation à joindre

Descriptif des ateliers d'évaluation pour l'ETAPS et pour le PE

Liste nominative des élèves d'observation à renseigner selon les compétences

Non atteintes (étape 1) partiellement atteintes (étape 2), atteintes (étape 3) et dépassées (étape 4)

FLAG/TOUCH-RUGBY

CYCLE 2 & 3 / CE1 – CM1

CHAMPS D'APPRENTISSAGE ET ACTIVITÉ

« CONDUIRE ET MAÎTRISER UN AFFRONTEMENT COLLECTIF OU INDIVIDUEL »

- **LIEU**

TOURS NORD

- Terrain extérieur Tourettes, (P3a,P3b)

TOURS SUD

- Île Balzac (P1, P3 a et b)

- **PÉRIODE - DURÉE - NOMBRE DE SÉANCES**

Période 1	Période 3a	Période 3b
1 h	2h	2h
9 séances	6 séances	8 séances

- **DÉPLACEMENT**

- A pied, en bus (Ville de Tours ou bus de Ville Fil Bleu)

- **ENCADREMENT**

- 1 Professeur des écoles
- 1 Éducateur territorial des activités physiques et sportives

- **TENUE DE SPORT**

- Un pantalon et un haut de survêtement, une paire de baskets propres

- **ORGANISATION DE LA SÉANCE – MODALITÉS DE CO INTERVENTION ÉDUCATEUR / P.E.**

- Accueil de la classe entier
- Présentation de la séance
- Mise en situation (ateliers) visant à travailler les objectifs de la séance (prise en charge d'un atelier par l'enseignant)
- Mise en confrontation (matches en parallèle pris en charge par l'enseignant et l'éducateur)
- Retour au calme et bilan de la séance

FLAG/TOUCH-RUGBY

CYCLE 2 & 3 / CE1– CM1

PROJET PÉDAGOGIQUE

1 - ATTENDUS DE FIN DE CYCLE

- Coopérer avec des partenaires pour affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif : l'élève doit 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

2 - COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

- Manipuler le ballon
- Récupérer la balle (coopérer pour défendre)
- Faire progresser la balle (coopérer pour attaquer)
- Jouer collectivement en respectant les règles
- Mise en place de stratégies de groupes afin de gagner nécessitant une bonne compréhension du jeu.

3 – REPÈRES DE PROGRESSIVITÉ

Tout au long du cycle, la pratique d'activités collectives doit amener les élèves à se reconnaître comme attaquants ou défenseurs, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux vécus et respecter les règles.

Au cours du cycle les élèves affrontent des adversaires afin d'obtenir le gain du jeu mais apprennent aussi à accepter de perdre.

FLAG/TOUCH-RUGBY

CYCLE 2 & 3 / CE1- CM1

4 – UNITÉ D' APPRENTISSAGE CYCLE 2 et 3

OBJECTIFS PRIORITAIRES	COMPÉTENCES A ACQUERIR	SEANCE	FORMES DE TRAVAIL
OBJECTIFS PRIORITAIRES	COMPÉTENCES A ACQUERIR	SEANCE	FORMES DE TRAVAIL
Entrer dans l'activité Connaître les objectifs	Découverte du matériel Règles de sécurité et règle du jeu	1	Groupes de travail avec manipulation du ballon et travail d'échange de balle en groupe.
Manipuler la balle. Apprendre à faire une passe.	Précision de passe. Notion de passe en arrière.	2	Mise en situation par groupe Avancement avec ballon. Atelier sous forme de jeux (type passe à 5)
Apprendre à défendre	Notion des règles de jeu Savoir se positionner sur le terrain en fonction de son rôle. Anticiper la trajectoire d'une passe afin de récupérer le ballon. Apprentissage arrachage de flag	3&4	Mise en situation de récupération du ballon dans un échange de passes. Jeux avec défenseurs. Mise en situation d'arrachage de flag sur du jeu traditionnel (épervier, chat etc...)
Faire progresser la balle	Développer des stratégies collectives simples (attaquant/défenseur) Faire évoluer le ballon de façon stratégique. Savoir protéger son flag	5&6	Situation de jeu simple. Mise en situation attaque et défense sur demi-terrain puis sur grand terrain. Mise en situation sur jeu traditionnel afin d'apprendre à changer d'appuis et protéger son flag
Évaluation finale	Application des règles, Le respect (matériel, joueurs,...) Évaluer le niveau des acquisitions durant le cycle	7&8	Tournoi Bilan Jouer, Observer et Arbitrer

FLAG/TOUCH-RUGBY

CYCLE 2 & 3 / CE1 – CM1

Évaluation des acquis des élèves en collaboration avec le professeur des écoles

Activités : Cycle : 2 & 3	ETAPE 1 →	ETAPE 2 →	ETAPE 3 →	ETAPE 4
MOTEUR Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps	L'élève se déplace sur le terrain pour se rendre disponible	L'élève fait évoluer la balle collectivement avec ses coéquipiers (passes) L'élève est capable de défendre sur un adversaire	L'élève se rend disponible en se déplaçant, fait évoluer la balle et il est capable de prendre des initiatives de percées dans la défense adverse. L'élève est capable de défendre sur un adversaire	L'élève se rend disponible en se déplaçant, fait évoluer la balle et il est capable de prendre des initiatives de percées dans la défense adverse. L'élève est capable de défendre sur un adversaire et de couper des trajectoires de passes. Il fait évoluer la balle et se déplace sur le terrain de façon stratégique
METHODOLOGIE S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et outils collectivement	Découvre l'intérêt d'acquérir une technique individuel et de s'organiser en équipe	Joue individuellement Peu d'investissement dans le jeu collectif	Joue et s'investit collectivement	Est capable de s'orienter dans l'espace en fonction du jeu par rapport à mes adversaires ou coéquipiers
SOCIAL Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités	L'élève comprend le but de l'activité	L'élève connaît les consignes de l'activité	L'élève connaît les consignes de l'activité et il est capable d'assumer les deux rôles de l'activité (attaque/défense) en respectant les règles du jeu.	L'élève est attentif, il est capable de tenir plusieurs rôles (attaquant, défenseur, arbitre) de gérer ses émotions (savoir perdre et respecter ses adversaires) et respecte les consignes

Fiche d'évaluation à joindre

Descriptif des ateliers d'évaluation pour l'ETAPS et pour le PE

Liste nominative des élèves d'observation à renseigner selon les compétences

Non atteintes (étape 1) partiellement atteintes (étape 2), atteintes (étape 3) et dépassées (étape 4)

GOLF

CYCLE 3 / CM1 – CM2

CHAMPS D'APPRENTISSAGE ET ACTIVITÉ

« PRODUIRE UNE PERFORMANCE OPTIMALE, MESURABLE A UNE ECHEANCE DONNÉE »

- Produire une performance optimale, mesurable sur le **green**, sur le **practice** ou sur le **parcours**, à une échéance donnée ;
- Adapter ses déplacements à des environnements variés en respectant « **l'étiquette** » et la **sécurité** ;
- Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel lors de la réalisation d'une **partie de golf** ;

LIEU

TOURS CENTRE-SUD ET TOURS NORD

- Golf de la Gloriette

PÉRIODE - DURÉE - NOMBRE DE SÉANCES

Période 1	Période 3a	Période 3b
2h	2h	2h
9 séances	6 séances	8 séances

DÉPLACEMENT

- En bus (Ville de Tours)

ENCADREMENT

- 1 Professeur des écoles
- 1 Éducateur territorial des activités physiques et sportives

TENUE DE SPORT

- Chaussures adaptées à la pratique (baskets), et vêtements permettant une bonne mobilité des membres (urvêtement).

ORGANISATION DE LA SÉANCE – MODALITÉS DE CO INTERVENTION ÉDUCATEUR / P.E.

- Accueil de la classe, présentation des ateliers.
- Pratiques.
- Retour sur les pratiques, questions/réponses.
- L'ETAPS propose et aménage une « situation problème », est attentif aux réponses observées et assure la relance, démontre ou fait démontrer des réponses pertinentes aidant ainsi l'enfant à se construire des règles d'action. Le PE prend en charge l'atelier « putting », apporte une aide concrète à l'aménagement de la situation, vérifie que tous participent et stimule les enfants. Il est attentif aux réactions et aux comportements dans le groupe
- Un livret d'aide pédagogique lui est fourni à la première séance

GOLF

CYCLE 3 / CM1 – CM2

PROJET PÉDAGOGIQUE

1 - ATTENDUS DE FIN DE CYCLE

- Lancer à des intensités variables, dans des contextes adaptés ;
- Savoir différencier lancer loin et lancer précis ;
- Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques ;
- Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans des environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel ;
- Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement ;
- Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre ;

2 - COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

- Adapter sa motricité à des situations variées ;
- Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité ;
- Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre le plus efficace ;
- Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées ;
- Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements ;

3 – REPÈRES DE PROGRESSIVITÉ

- Confronter les élèves à une performance qu'ils peuvent évaluer ;
- Appropriation du vocabulaire ;

GOLF

CYCLE 3 / CM1 – CM2

4 – UNITÉ D' APPRENTISSAGE CYCLE

OBJECTIFS PRIORITAIRES	COMPÉTENCES A ACQUERIR	SEANCES	FORMES DE TRAVAIL
ENTRÉE DANS L'ACTIVITE	Placements sécuritaires Découverte du vocabulaire, des lieux, et de la gestuelle	1	Avec toute la classe. Ecoute des explications, observation des démonstrations, découverte des différents lieux, approche du geste par les élèves.
SÉCURITÉ ET PLACEMENTS, GESTUELLE	Position miroir sécuritaire. Préhension et manipulation des outils. Régularité dans les contacts de balles.	2 & 3	2 ateliers encadrés par PE et ÉTAPS. Rotation des groupes à mi-séance.
SÉCURITÉ ET PLACEMENTS, GESTUELLE ORIENTATION	Position miroir sécuritaire. Préhension et manipulation des outils. Régularité dans les contacts de balles et dans l'orientation sur la cible.	4 & 5	2 ateliers encadrés par PE et ÉTAPS. Rotation des groupes à mi-séance.
SÉCURITÉ ET PLACEMENTS, GESTUELLE ORIENTATION DOSAGE	Position miroir sécuritaire. Préhension et manipulation des outils. Régularité dans les contacts de balles, dans le dosage et dans l'orientation sur la cible.	6 & 7	2 ateliers encadrés par PE et ÉTAPS. Rotation des groupes à mi-séance.
ÉVALUATION	Placements sécuritaires dans toutes les phrases de jeu. Comptabilisation des coups joués et des trous gagnés.	8	3 groupes encadrés par PE, ÉTAPS, et PRO DE GOLF. Accompagnement des groupes sur le parcours pour la réalisation de 3 ou 4 trous.

GOLF

CYCLE 3 / CM1 – CM2

Évaluation des acquis des élèves en collaboration avec le professeur des écoles

Activités : Cycle : 3		ETAPE 1 →	ETAPE 2 →	ETAPE 3 →	ETAPE 4
MOTEUR Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps	Adresse Corporelle Adresse Gestuelle Tenue du Club	<ul style="list-style-type: none"> Reste en équilibre sur ses deux pieds Balanciers des bras réguliers sans outils , Peu d'attention portée sur la prise en main du club 	<ul style="list-style-type: none"> Adapte sa distance Par rapport à la balle. Balanciers réguliers avec les différents outils. Position correct des mains sur le grip 	<ul style="list-style-type: none"> Transfert sur ses appuis pendant le mouvement Maintien de la tête en position jusqu'au contact outils/balle. Tenue sans crispation des membres supérieurs 	<ul style="list-style-type: none"> Cohérence du haut et du bas du corps alignement pieds/cible Balanciers réguliers avec les différents outils. Position correct des mains sur le grip.
METHODOLOGIE S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et outils collectivement	Contact de La balle Conflit Distance/Pécision Gestion obstacles	<ul style="list-style-type: none"> Contacts aléatoires Peu de contrôle Joue sans objectif 	<ul style="list-style-type: none"> Contacts fréquents Toujours attiré par le maximum de distance Vision sur le jeu présent uniquement 	<ul style="list-style-type: none"> , Contacts fréquents et en relation avec la cible Gestion correct du conflit distance/ précision <p>Choix pertinent des outils pour le coup à jouer</p>	<ul style="list-style-type: none"> Contacts exacts et constants, toujours en relation avec la cible Relation constante entre l'analyse, l'annonce et le coup joué Lecture du jeu avec anticipation sur le coup suivant
SOCIAL Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités	Vocabulaire Sécurité « Enquête »	<ul style="list-style-type: none"> , Connait les noms de ce qu'il manipule , Se positionne en sécurité sur demande , Peu d'intérêt, ou pour lui-même seulement 	<ul style="list-style-type: none"> Connait quelques mots en réponse au questionnement Joue en sécurité de façon autonome Attentif à lui et ses partenaires 	<ul style="list-style-type: none"> Utilise un vocabulaire adapté au bon moment Reste attentif pour lui durant tout le moment Respecte partenaires, adversaires 	<ul style="list-style-type: none"> Comprend et utilise le vocabulaire et les règles toute l'activité Sait agir avec anticipation envers lui-même et ses camarades Respecte adversaires et environnement

Fiche d'évaluation à joindre

Descriptif des ateliers d'évaluation pour l'ETAPS et pour le PE

Liste nominative des élèves d'observation à renseigner selon les compétences

Non atteintes (étape 1) partiellement atteintes (étape 2), atteintes (étape 3) et dépassées (étape 4)

GYMNASTIQUE

CYCLE 2 / CP au CE1

CHAMPS D'APPRENTISSAGE ET ACTIVITÉ

« S'EXPRIMER DEVANT LES AUTRES PAR UNE PRESTATION ARTISTIQUE ET / OU ACROBATIQUE »

LIEU

TOURS NORD

- Gymnase Clouet (P1, P2, P3)

PÉRIODE - DURÉE - NOMBRE DE SÉANCES

Période 1	Période 2	Période 3a	Période 3b
1h	1h	1h	1h
9 séances	9 séances	6 séances	8 séances

DÉPLACEMENT

- A pied, en bus (Ville de Tours ou bus de Ville Fil Bleu)

ENCADREMENT

- 1 Professeur des écoles
- 1 Éducateur territorial des activités physiques et sportives

TENUE DE SPORT

- Bas souple (jogging, legging, pyjama) et chaussettes propres, spécifiques pour l'activité.
- Cheveux attachés

ORGANISATION DE LA SÉANCE – MODALITÉS DE CO INTERVENTION ÉDUCATEUR / P.E.

- Ateliers sous forme de parcours gymniques (avec matériel adapté)
- Retour sur la séance, retour au calme ou présentation d'éléments gymniques devant la classe.
- L'installation et la désinstallation de modules peuvent être réalisées par l'éducateur ou avec l'aide de l'enseignant ou des enfants en fonction des séances. L'échauffement est encadré par l'éducateur classe entière, le corps de séance organisé par atelier. L'enseignant sera chargé d'assurer la sécurité (parade) et l'encadrement d'un atelier et l'éducateur prendra en charge l'atelier le plus technique.
- L'enseignant et l'éducateur réaliseront l'évaluation de fin de cycle conjointement à l'aide de la fiche d'évaluation jointe.

GYMNASTIQUE

CYCLE 2 / CP au CE1

PROJET PÉDAGOGIQUE

1 - ATTENDUS DE FIN DE CYCLE

- Mobiliser le pouvoir expressif du corps, en reproduisant une séquence simple d'actions apprises 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.

2 - COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

- S'exposer aux autres : s'engager avec facilité dans des situations d'expression personnelle sans crainte de se montrer.
- Exploiter le pouvoir expressif du corps en transformant sa motricité et en construisant un répertoire d'actions nouvelles à visée esthétique.
- S'engager en toute sécurité dans des situations acrobatiques en construisant de nouvelles compétences motrices.
- Synchroniser ses actions avec celles de partenaires.

3 – REPÈRES DE PROGRESSIVITÉ

- La progression sur les activités gymniques se fera au travers de la réalisation d'actions de plus en plus aériennes, renversées ou coordonnées.

4 – CROISEMENTS

- L'acquisition d'un vocabulaire spécifique à l'activité permettra d'aborder des notions mathématiques (ex : barres parallèles, asymétriques) et de repérage dans l'espace.

GYMNASTIQUE

CYCLE 2 / CP au CE1

5 UNITÉ D'APPRENTISSAGE CYCLE

OBJECTIFS PRIORITAIRES	COMPÉTENCES A ACQUERIR	SEANCES	FORMES DE TRAVAIL
ENTRÉE DANS L'ACTIVITE	<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître et nommer les agrès et quelques figures simples de gymnastique. - Mobiliser son corps dans des positions précises et simples (accroupi, genoux, sauts variés) 	1 & 2	<ul style="list-style-type: none"> - Classe entière, présentation des lieux et des différents agrès. - Parcours ludiques (phase d'exploration, phase de réalisation)
Découverte d'actions gymniques simples à partir d'agrès différents : - Sol - Poutre - Saut - Barres Parallèles - Barres Asymétriques	<ul style="list-style-type: none"> - Gérer son appréhension - Imaginer son corps dans l'espace. - Enrichir son répertoire moteur 	3 & 4	Parcours ludiques multi-agrès : <ul style="list-style-type: none"> - Tourner en avant (roulade, tour d'appui AV) - Tourner en arrière (roulade, tour d'appui AR) - Sauter (extension, ½ tour, écart, roulade)
		5 & 6	Parcours ludiques multi-agrès : <ul style="list-style-type: none"> - Se renverser (ATR, roue) - Tourner sur un axe longitudinal - Tourner sur un axe horizontal
ÉVALUATION	<ul style="list-style-type: none"> - Se produire devant un public - Apprécier la prestation des autres 	7	<ul style="list-style-type: none"> - Présenter un ensemble structuré d'éléments gymniques simples, maîtrisés, combinés ou non en utilisant les actions de tourner, se renverser, s'équilibrer

GYMNASTIQUE

CYCLE 2 / CP au CE1

Évaluation des acquis des élèves en collaboration avec le professeur des écoles
A partir d'un enchainement d'éléments gymniques simples avec ou sans matériel.

Activités : Cycle : 2	ETAPE 1 →	ETAPE 2 →	ETAPE 3 →	ETAPE 4
MOTEUR Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps	<ul style="list-style-type: none"> - S'engage dans des actions gymniques simples. - Les éléments sont juxtaposés ou improvisés. 	<ul style="list-style-type: none"> - Accepte les situations inhabituelles ou renversées. - Gère ses déséquilibres et limite les arrêts. 	<ul style="list-style-type: none"> - Les mouvements sont précis, le corps est gainé. - Une proposition artistique est recherchée. 	Les actions sont maîtrisées, variées, enchaînées et combinées entre elles.
METHODOLOGIE S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et outils collectivement	<ul style="list-style-type: none"> - Se rassure à l'aide du matériel facilitant. - Recherche à structurer sa proposition dans l'espace. 	<ul style="list-style-type: none"> - Adapte le matériel à son niveau de pratique - L'enchaînement a un début, un développement et une fin. 	<ul style="list-style-type: none"> - Se détache progressivement des aides visuelles ou matérielles - L'occupation de l'espace est réfléchie. 	<ul style="list-style-type: none"> - Gère le rapport risque/maîtrise - Ajoute des éléments en liaison avec sa proposition.
SOCIAL Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités (par rapport à la co - évaluation) (par rapport au public)	<ul style="list-style-type: none"> - Jugement binaire (me plaît /ne me plaît pas, sur la prestation de l'autre. - Cherche le regard de l'autre. 	<ul style="list-style-type: none"> - Repère quelques critères d'exécution pour affiner son jugement. - Se détache du regard de l'autre. 	<ul style="list-style-type: none"> - Peut proposer une parade et l'anticiper. - Maîtrise ses émotions par rapport au public. 	<ul style="list-style-type: none"> - Être capable de conseiller l'autre sur l'évolution de l'enchaînement. - Cherche à créer une émotion sur le spectateur.

Fiche d'évaluation à joindre

Descriptif des ateliers d'évaluation pour l'ETAPS et pour le PE

Liste nominative des élèves d'observation à renseigner selon les compétences

Non atteintes (étape) partiellement atteintes (étape 2), atteintes (étape 3), et dépassées (étape 4)

JEUX DE COOPÉRATION (KIN-BALL/FLOORBALL) CYCLE 2 & 3 / CP au CM1

CHAMPS D'APPRENTISSAGE ET ACTIVITÉ

« CONNAITRE ET MAITRISER UN AFFRONTEMENT COLLECTIF ET COOPERATIF »

- Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités
- Accéder à des valeurs morales et sociales (respect des règles, respect de soi-même et d'autrui).

ORGANISATION DE L'ACTIVITE

LIEU

TOURS NORD

- Gymnase de Saint Exupéry (P2, P3)

PÉRIODE - DURÉE - NOMBRE DE SÉANCES

Période 2	Période 3a	Période 3b
1h	1h	1h
9 séances	6 séances	8 séances

DÉPLACEMENT

- A pied, en bus (Ville de Tours ou bus de Ville Fil Bleu)

ENCADREMENT

- 1 Professeur des écoles
- 1 Éducateur territorial des activités physiques et sportives

TENUE DE SPORT

- Baskets, survêtement.

ORGANISATION DE LA SÉANCE – MODALITÉS DE CO INTERVENTION ÉDUCATEUR / P.E.

- Alternance de phases en classe entière et en demi-groupe avec mise en place d'ateliers respectivement pris en charge par l'enseignant et l'ETAPS.

JEUX DE COOPÉRATION (KIN-BALL, FLOORBALL) CYCLE 2 & 3 / CP au CM1

ORGANISATION DE LA SÉANCE

- Accueil de la classe en entier
- Présentation des ateliers
- Travail des objectifs de séances, retour de la séance.
- Mises en confrontation (match)
- Il sera privilégié l'esprit collectif et de coopération.

PROJET PÉDAGOGIQUE

1 - ATTENDUS DE FIN DE CYCLE

- S'engager dans un affrontement collectif et coopératif en respectant les règles du jeu
- Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples (gérer ses frustrations et apprendre à perdre)
- Connaître le but du jeu (utiliser les outils de l'arbitrage)
- Reconnaître ses partenaires et ses adversaires (savoir faire équipe).

2 - COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

- Rechercher le gain du jeu, de la rencontre
- Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible
- Accepter l'opposition et la coopération
- S'adapter aux actions d'un adversaire
- Mettre des stratégies en place en coopérant avec ses partenaires
- Coordonner des actions simples
- S'informer, prendre des repères pour agir avec les autres
- Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.

3 - REPÈRES DE PROGRESSIVITÉ

- Tout au long du cycle, la pratique d'activités collectives doit amener les élèves à se reconnaître comme attaquants ou défenseurs, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux vécus et respecter les règles.
- identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux vécus et respecter les règles.

JEUX DE COOPÉRATION (KIN-BALL, FLOORBALL) CYCLE 2 & 3 / CP au CM1

4 – UNITÉ D' APPRENTISSAGE CYCLE

OBJECTIFS PRIORITAIRES	COMPÉTENCES A ACQUERIR	SEANCES	FORMES DE TRAVAIL
Présentation des activités de coopération : le Kin-Ball et le Floorball	Découverte du matériel, du vocabulaire, et des règles de sécurité	1 & 2	<ul style="list-style-type: none"> - 1 partie de séance découverte des activités sous forme de jeux. - 1 partie de séance pour séquencer les différentes phases liées aux activités (lancer, porter, tirer...)
Entrée dans l'activité Introduction de la pratique du Kin-Ball et du Floorball	Découvrir et comprendre les possibilités de manipulation de la balle Connaitre les règles de jeu et de sécurité	3 & 4	<ul style="list-style-type: none"> • Situation par 2 ou 3 : - Jeux de déplacement - Jeux de manipulation - Jeux de lancer - Situation /match pour apprendre les rôles de lanceur et réceptionneur, de défenseur et d'attaquant
Se situer : Situation de référence Le point des connaissances sur soi et sur l'activité	Se déplacer ensemble pour mettre en place une structure défensive Jouer au Kin-Ball	5 & 6	<ul style="list-style-type: none"> • Situation par 2 ou 3 : - Jeux de lancer - Déplacements en position défensive - Situation /match
Apprendre et Progresser Gérer ses émotions	Se déplacer ensemble pour la construction d'une structure d'attaque Jouer au Floorball	7 & 8	<ul style="list-style-type: none"> • Situation par 2 ou 3 : - Jeux de lancer - Déplacements en position offensive - Situation /match
Mesurer les progrès Bilan des savoirs acquis Réinvestir les acquis	Esprit d'équipe Arbitrer Mettre en place une stratégie collective	9 & 10	<ul style="list-style-type: none"> - Échauffement - auto évaluation du match - Mise en place d'un tournoi à plusieurs équipes

JEUX DE COOPÉRATION (KIN-BALL, FLOORBALL) CYCLE 2 & 3 / CP au CM1

Évaluation des acquis des élèves en collaboration avec le professeur des écoles

Activités : Cycles : 2 et 3	ETAPE 1 →	ETAPE 2 →	ETAPE 3 →	ETAPE 4
MOTEUR Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps	Adapter sa motricité à des situations variées	Acquérir des techniques pour améliorer son efficacité	Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente	Maitriser tous les gestes dans un but collectif
METHODOLOGIE S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et outils collectivement	Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et celle des autres	Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace	Observer, évaluer et modifier ses actions	Savoir s'auto évaluer
SOCIAL Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités	Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes activités (joueur, arbitre, observateur...)	Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements.	Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées.	Gérer ses frustrations et ses émotions en général.

Fiche d'évaluation à joindre

Descriptif des ateliers d'évaluation pour l'ETAPS et pour le PE

Liste nominative des élèves d'observation à renseigner selon les compétences

Non atteintes (étape 1) partiellement atteintes (étape 2) atteintes (étape 3), et dépassées (étape 4)

KIN-BALL

CYCLE 2 & 3 / CE2 au CM2

CHAMPS D'APPRENTISSAGE ET ACTIVITÉ

« CONNAITRE ET MAÎTRISER UN AFFRONTEMENT COLLECTIF OU INTERINDIVIDUEL »

- Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités
- Accéder à des valeurs morales et sociales (respect des règles, respect de soi-même et d'autrui).

ORGANISATION DE L'ACTIVITE

LIEU

TOURS CENTRE-SUD

- Gymnase Mermoz (P1 et P2)

PÉRIODE - DURÉE - NOMBRE DE SÉANCES

Période 1	Période 2
1h	1h
9 séances	9 séances

DÉPLACEMENT

- A pied, en bus (Ville de Tours ou bus de Ville Fil Bleu)

ENCADREMENT

- 1 Professeur des écoles
- 1 Éducateur territorial des activités physiques et sportives

TENUE DE SPORT

- Baskets, survêtement.

ORGANISATION DE LA SÉANCE – MODALITÉS DE CO INTERVENTION ÉDUCATEUR / P.E.

- Accueil de la classe entier.
- Présentation du jeu de kin-ball ainsi que des objectifs de la séance.
- Mise en place d'ateliers gérés par l'ETAPS et le PE, visant à développer les habiletés motrices et l'esprit d'équipe du jeu de façon pédagogique.
- Mise en confrontation (match), le PE arbitre avec l'ETAPS
- Retour au calme et bilan de la séance

KIN-BALL

CYCLE 2 & 3 / CE2 au CM2

ORGANISATION DE LA SÉANCE

- Accueil de la classe en entier
- Présentation des ateliers
- Travail des objectifs de séances, retour de la séance.
- Mises en situations qui positionnent les élèves dans le jeu de rôle du Kin-Ball (par groupe de 3 ou 4).
- Il sera privilégié l'esprit collectif et le mouvement à toutes les séances « OMNI = TOUT » et « KIN=MOUVEMENT ».

PROJET PÉDAGOGIQUE

1 - ATTENDUS DE FIN DE CYCLE

- S'engager dans un affrontement collectif en respectant les règles du jeu
- Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples (gérer ses frustrations et apprendre à perdre)
- Connaître le but du jeu (utiliser les outils de l'arbitrage)
- Reconnaître ses partenaires et ses adversaires (savoir être une équipe).

2 - COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

- Rechercher le gain du jeu, de la rencontre
- Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible
- Accepter l'opposition et la coopération
- S'adapter aux actions d'un adversaire
- Mettre des stratégies en place en coopérant avec ses partenaires
- Coordonner des actions simples
- S'informer, prendre des repères pour agir avec les autres
- Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.

3 - REPÈRES DE PROGRESSIVITÉ

- Tout au long du cycle, la pratique d'activités collectives doit amener les élèves à se reconnaître comme attaquants ou défenseurs, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux vécus et respecter les règles.

KIN-BALL

CYCLE 2 & 3 / CE2 au CM2

4 – UNITÉ D' APPRENTISSAGE CYCLE

OBJECTIFS PRIORITAIRES	COMPÉTENCES A ACQUERIR	SEANCES	FORMES DE TRAVAIL
Présentation de L'activité Kin-Ball	Découverte du matériel, du vocabulaire, et des règles de sécurité	1 & 2	<ul style="list-style-type: none"> - 1 partie de séance découverte du Kin-Ball sous forme de jeux avec petite, moyenne et grosse balle. - 1 partie de séance pour séquencer les phases de lancer, porter et déplacement avec la balle.
Entrée dans l'activité Introduction de la pratique du Kin-Ball	Découvrir et comprendre les possibilités de manipulation de la balle Mise en place de situation/match du Kin-Ball, plaisir d'agir Mise en place des règles : de jeu, de sécurité, de vie	3 & 4	<ul style="list-style-type: none"> - Jeux de déplacement - Jeux de manipulation - Jeux de lancer - Situation /match pour apprendre les rôles de lanceur et réceptionneur
Se situer : Situation de référence Le point des connaissances sur soi et sur l'activité	Se déplacer ensemble pour mettre en place une structure défensive Jouer au Kin-Ball	5 & 6	<ul style="list-style-type: none"> - Jeux de lancer - Déplacements en position défensive - Situation/match
Apprendre et Progresser Gérer ses émotions pour le frappeur	Se déplacer ensemble pour la construction d'une structure d'attaque Jouer au Kin-Ball	7 & 8	<ul style="list-style-type: none"> - Jeux de lancer - Déplacements en position offensive - Situation /match
Mesurer les progrès Situation de référence Bilan des savoirs acquis	Mettre en place des outils d'analyse avec grilles d'observation et de résultats Arbitrage par la 4eme équipe	9	<ul style="list-style-type: none"> - Échauffement - Situation/match - Sens auto critique du match
Présentation de L'activité Kin-Ball	Découverte du matériel, du vocabulaire, et des règles de sécurité	1 & 2	<ul style="list-style-type: none"> - 1 partie de séance découverte du Kin-Ball sous forme de jeux avec petite, moyenne et grosse balle. - 1 partie de séance pour séquencer les phases de lancer, porter et déplacement avec la balle.

KIN-BALL

CYCLE 2 & 3 / CE2 au CM2

Évaluation des acquis des élèves en collaboration avec le professeur des écoles

Activités : Cycles : 2 et 3	ETAPE 1 →	ETAPE 2 →	ETAPE 3 →	ETAPE 4
MOTEUR Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps	Adapter sa motricité à des situations variées	Acquérir des techniques pour améliorer son efficacité	Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficace	Utiliser les différences de chacun pour gagner en efficacité
METHODOLOGIE S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et outils collectivement	Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et celle des autres	Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace	Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions	Savoir s'auto évaluer
SOCIAL Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités	Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes activités (joueur, arbitre, observateur...)	Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements.	Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées.	Gérer ses frustrations et ses émotions en général.

Fiche d'évaluation à joindre

Descriptif des ateliers d'évaluation pour l'ETAPS et pour le PE

Liste nominative des élèves d'observation à renseigner selon les compétences

Non atteintes (étape 1) partiellement atteintes (étape 2) atteintes (étape 3), et dépassées (étape 4)

PATINAGE SUR GLACE
CYCLE 1 & 2 / GS au CE2
PRIORITAIRES

CHAMPS D'APPRENTISSAGE ET ACTIVITÉ

« ADAPTER SES DÉPLACEMENTS »

LIEU

TOURS CENTRE-SUD ET TOURS NORD

- Patinoire de Tours

PÉRIODE - NOMBRE DE SÉANCES - DURÉE (temps de glace hors équipement)

Période 1	Période 2	Période 3
40 mn - Le matin de 9h à 11h		
8 séances	9 séances	10 séances

* Fermeture Technique Patinoire le dimanche 24/05/2026

DÉPLACEMENT

- A pied, tramway, bus (fil bleu) ou bus ville de Tours

ENCADREMENT

- Professeur des écoles sachant patiner – (échange de service possible)
- Éducateurs Territoriaux des Activités Physiques et Sportives

TENUE DE SPORT

Un sac contenant une tenue de sport particulière pour l'activité :

- pantalon souple et chaud (jogging ou pantalon de K-Way sur jogging ou caleçon, jambes et manches longues)
- vêtements chauds : anorak, pull ou blouson chaud (**pas de manteau long**)
- **gants, bonnets, chaussettes hautes obligatoires.** (bonnet à mettre facilement sous un casque : pour des raisons d'hygiène).

ORGANISATION DE LA SÉANCE – MODALITÉS DE CO INTERVENTION ÉDUCATEUR / P.E. ET D'INTERVENTION DES P.E EN AUTONOMIE

- Prévoir le temps nécessaire à l'équipement, les vestiaires étant accessibles 20 mn avant le début de la séance.
- **Le professeur des écoles doit être impérativement sur la glace en patins.**
- **Les parents ne sont pas autorisés à monter sur la glace.**
- **2 modalités possibles pour l'encadrement :**

1 - L'activité est pratiquée en co-éducation : l'enseignant reçoit l'aide d'un éducateur. Les deux enseignants définissent les modalités d'intervention adéquates aux situations pédagogiques choisies.

2- Intervention du P.E sans encadrement

PROJET PÉDAGOGIQUE

- Le projet pédagogique est **consultable sur DVD** soit dans l'école ou à la DSDEN 37.

ROLLER

CYCLE 2 & 3 / CE1 - CM2

CHAMPS D'APPRENTISSAGE ET ACTIVITÉ

« CONDUIRE UN DÉPLACEMENT EN ROLLER SANS APPRÉHENSION ET EN TOUTE SÉCURITÉ »

LIEU

TOURS CENTRE-SUD

- Gymnase de la Rotonde (P2, P3a et P3b)

PÉRIODE - DURÉE - NOMBRE DE SÉANCES

Période 2	Période 3a	Période 3b
2h	2h	2h
9 séances	6 séances	8 séances

DÉPLACEMENT

- A pied, en bus (Ville de Tours ou bus de Ville Fil Bleu)

ENCADREMENT

- 1 Éducateur territorial des activités physiques et sportives

TENUE DE SPORT

- Un pantalon et un haut de survêtement, des chaussettes hautes et un casque de vélo personnel (option)

ORGANISATION DE LA SÉANCE – MODALITÉS DE CO INTERVENTION ÉDUCATEUR / P.E.

- Prise en charge des élèves et mise en place des exercices par l'ETAPS et le PE
- Équipement (protections, casques et rollers) –l'ETAPS et le PE aident à l'équipement des élèves
- Échauffement
- Ateliers (équilibre, coordination et propulsion), L'ETAPS et le P.E peuvent prendre en charge chacun un atelier
- Jeux collectifs
- Retour au calme et bilan de la séance
- Rangement et gestion de son matériel avec le P.E et l'ETAPS.

ROLLER

CYCLE 2 & 3 / CE1 - CM2

PROJET PÉDAGOGIQUE

1 - ATTENDUS DE FIN DE CYCLE

- Réaliser un parcours en adaptant ses déplacements à un environnement aménagé et sécurisé.
- Respecter les règles de sécurité

2 - COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

- S'équilibrer : passer progressivement de l'état de marcher à l'état de glisse (Patineur)
- Se propulser : maîtriser les actions fondamentales (propulsion, équilibre, allures)
- Adapter et gérer son déplacement : adapter ses déplacements et lire les trajectoires pour se déplacer plus efficacement
- Analyser le positionnement de son adversaire et jouer en conséquence

3 – REPÈRES DE PROGRESSIVITÉ

Mise en place de situations variées dans différents milieux ouverts et fermés tout en assurant sa sécurité et celle d'autrui

Évaluer son effort et sa motricité

Apprendre à se déplacer en toute sécurité (savoir accélérer, ralentir, s'arrêter)

ROLLER

CYCLE 2 & 3 / CE1 - CM2

4 – UNITÉ D'APPRENTISSAGE CYCLE

OBJECTIFS PRIORITAIRES	COMPÉTENCES A ACQUERIR	SEANCES	FORMES DE TRAVAIL
Entrée dans l'activité Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser les actions motrices	<ul style="list-style-type: none"> - Règles de sécurité - Notion d'équilibre - Savoir s'arrêter - Savoir tomber - Vocabulaires spécifiques au roller 	1 & 2	<ul style="list-style-type: none"> - Explication de l'activité. - Équipements nécessaires (protections et rollers) - Respect des règles de sécurité - Evoluer librement dans l'espace aménagé ou non. - Prendre le temps de s'habituer au matériel et au nouveau type de déplacement - Apprendre à chuter en avant, d'abord au ralenti puis à vitesse plus élevée. - Apprendre à se relever
S'engager sans appréhension pour se déplacer en roller	<ul style="list-style-type: none"> - Habilité motrice - Maîtrise de la vitesse - Contrôle de la situation 	3 & 4	<ul style="list-style-type: none"> - Parcours simples - Mise en place de zones, glisses et d'équilibre, de freinages (différentes techniques) et d'arrêt - Jeux individuel - Retour au calme et rangement
Lire le milieu et adapter ses déplacements à ses contraintes	<ul style="list-style-type: none"> - Apprendre à tourner et à maîtriser les trajectoires variées 	5 & 6	<ul style="list-style-type: none"> - Parcours aménagés - Jeux collectifs - Rangement
Évaluation	<ul style="list-style-type: none"> - S'équiper seul - Adapter son allure en conséquence (sur un parcours avec différents obstacles) - Freiner et s'arrêter sans danger - Respecter les règles de sécurité de l'activité 	7/8	<ul style="list-style-type: none"> - S'équiper - Parcours aménagé - Rangement du matériel

ROLLER

CYCLE 2 & 3 / CE1 - CM2

Évaluation des acquis des élèves en collaboration avec le professeur des écoles

Activités : Cycle : 3		ETAPE 1	ETAPE 2	ETAPE 3	ETAPE 4
MOTEUR Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps	Adresse Corporelle	<ul style="list-style-type: none"> → Modification de l'équilibre, à besoin d'un mur ou de l'aide d'une personne, réflexe de marche • Ne maîtrise pas ses arrêts • Ne maîtrise pas sa vitesse et ses trajectoires 	<ul style="list-style-type: none"> → Alternance entre réflexe de marche et de petites propulsion • Arrêt en tombant au sol • Trajectoires approximatives 	<ul style="list-style-type: none"> → Modification de la propulsion suppression des réflexes de marche, impulsions données hors de l'axe de déplacement. • Bon arrêt sur roller • Bon maintien de sa trajectoire. Déplacements et vitesse adaptés 	<ul style="list-style-type: none"> • Modification de la coordination du train supérieur et du train inférieur. Jambes porteuses et directrices, bras équilibrants et avec la tête et les épaules, moteur des interventions. • Maîtrise de l'arrêt debout • Maîtrise de sa vitesse et de ses trajectoires
METHODOLOGIE S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et outils collectivement		<ul style="list-style-type: none"> • Problème d'écoutes des consignes • Méconnaissance et non-respect de son environnement • Se déplace difficilement 	<ul style="list-style-type: none"> • Respect des consignes partiellement atteintes. • Connaissances et respect de son environnement partiellement atteint • Ne sait se déplacer qu'en s'accrochant à un élément (mur) 	<ul style="list-style-type: none"> • Applique les consignes données • Connait et respecte son environnement • Maîtrise des déplacements en sécurité (en canard) 	<ul style="list-style-type: none"> • Application parfaite des consignes • Applique ses connaissances afin de respecter au mieux son environnement • Maîtrise parfaite des déplacements en équilibre avec mise en application de la sécurité pour lui et envers les autres .
SOCIAL Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités		<ul style="list-style-type: none"> • Méconnaissance des règles de sécurité, de conduite et du vocabulaire spécifique de l'activité 	<ul style="list-style-type: none"> • Tente de respecter les règles de conduite et de sécurité • Tente de mettre en pratique les consignes 	<ul style="list-style-type: none"> • Sait appliquer les règles de conduite et de sécurité • Connait et met en pratique les consignes 	<ul style="list-style-type: none"> • Règles de sécurité et de conduite en parfaite adéquation • Est capable de lire le milieu et d'adapter ses déplacements à ses contraintes et face à ses camarades

Fiche d'évaluation à joindre

Descriptif des ateliers d'évaluation pour l'ETAPS et pour le PE

Liste nominative des élèves d'observation à renseigner selon les compétences

Non atteintes (étape 1) partiellement atteintes (étape 2), atteintes (étape 3) et dépassées (étape 4)

SPORT D'OPPOSITION, JUDO

CYCLE 1 & 2 / GS au CP

CHAMPS D'APPRENTISSAGE ET ACTIVITÉ

« COLLABORER, COOPÉRER ET S'OPPOSER »

LIEU

TOURS NORD

- Dojo du Beffroi (P2,P3)

PÉRIODE - DURÉE - NOMBRE DE SÉANCES

Période 2	Période 3a	Période 3b
1h	1h	1h
9 séances	6 séances	8 séances

DÉPLACEMENT

- A pied selon les écoles, en tram, en bus (Ville de Tours ou bus de Ville Fil Bleu)

ENCADREMENT

- 1 Professeur des écoles
- 1 Éducateur territorial des activités physiques et sportives

TENUE DE SPORT

- L'enfant doit avoir un bas de jogging et un tee-shirt à manches courtes ou longues. Il portera une veste de judo nouée avec une ceinture.

ORGANISATION DE LA SÉANCE – MODALITÉS DE CO INTERVENTION ÉDUCATEUR / P.E.

- Accueil en classe entière
- Cérémonial de début de séance (salut), rappel des mots japonais utilisés pendant la séance ainsi que les règles d'hygiène.
- Corps de séance
- Cérémonial de fin de séance.
- L'ETAPS propose et aménage une « situation problème », est attentif aux réponses observées et assure la relance, démontre ou fait démontrer des réponses pertinentes aidant ainsi l'enfant à se construire des règles d'action. Le professeur des écoles apporte une aide concrète à l'aménagement de la situation, vérifie que tous participent et stimule les enfants. Il est attentif aux réactions et aux comportements dans le groupe.

SPORT D'OPPOSITION, JUDO

CYCLE 1 & 2 / GS au CP

PROJET PÉDAGOGIQUE

1 - ATTENDUS DE FIN DE CYCLE

L'enfant sera conduit à :

- Prendre plaisir au jeu, s'engager dans l'action ;
- Agir avec les autres, coopérer, exercer des rôles différents complémentaires pour viser un but ou un effet commun ;
- Élaborer des stratégies individuelles ou collectives pour s'opposer au projet d'un joueur ou d'un groupe tenant un rôle antagoniste afin de faire un meilleur score que lui ;
- Construire des formes d'actions sur le corps pour s'opposer à son intention en prenant soin de son intégrité et de sa sécurité.

2 - COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

- **Construire la notion d'action collective de rôles** : Coopération avec les partenaires pour atteindre un but opposé à celui de l'autre équipe, opposition directe plus ou moins forte, interpénétrée à statuts différenciés (attaquants/défenseurs).
- **Construire la notion d'espace** : Appréciation d'un espace de jeu orienté, limité et interpénétré, perception des espaces libres pour y engager des actions.
- **Construire la notion de règles** : Respect simultané de plusieurs règles, connaissance et acceptation des règles d'arbitrage.
- **Construire la notion de gain** : Mise en relation du résultat et de la manière de faire de l'équipe, participation à la recherche de différentes solutions ou stratégies, codage du gain sur plusieurs parties .
- **Construire la notion d'opposition** : Opposition collective directe un contre un pour atteindre le but, utilisation d'actions variées adaptées à une intention (Tirer/ Pousser/ Retourner / Immobiliser...).

3 - REPÈRES DE PROGRESSIVITÉ

- Choisir des modalités d'actions de collaboration pour s'opposer collectivement ou à un plusieurs adversaires ;
- Construire un projet d'actions collectif pour s'opposer aux autres ;
- Choisir les modalités d'actions de collaboration pour expérimenter une première opposition en recherchant le contact de l'autre ;
- Construire un projet d'action individuel pour s'opposer à l'autre.

SPORT D'OPPOSITION, JUDO

CYCLE 1 & 2 / GS au CP

4 -- UNITÉ D'APPRENTISSAGE CYCLE

OBJECTIFS PRIORITAIRES	COMPÉTENCES A ACQUERIR	SEANCES	FORMES DE TRAVAIL
ENTRÉE DANS L'ACTIVITE	Situation de familiarisation avec le sol, Explorer l'ensemble des actions motrices.	1	Situations de coopération Approche collective
Accepter le contact S'organiser dans un espace délimité	Coopérer collectivement Entrer en contact avec le sol et avec ses partenaires S'organiser dans un espace délimité et orienté	2 & 3	Situation d'opposition collective avec objet médiateur
Réaliser des actions simples de contact corps à corps	Développer des saisies efficaces Améliorer sa stabilité Engager tout son corps dans l'action	4 & 5	Situations d'opposition collective avec la conquête d'un territoire
Savoir immobiliser et se dégager de l'immobilisation	Utiliser son poids de corps et ses appuis pour immobiliser l'autre Réduire les appuis de l'autre pour se dégager	6 & 7	Situations d'opposition collective avec Attaquant/Défenseur
Savoir retourner pour immobiliser	Rechercher des modes de retournements Adapter ses actions à celles de l'autre	8	Situations duelles Attaquant/Défenseur
Agir et réagir dans un affrontement réciproque au sol	Utiliser la force de l'autre Combiner des actions différentes	9	Situations duelles avec réversibilité Attaquant/Défenseur
ÉVALUATION	Tournoi de fin de séquence	10	Tournoi en équipes Avec remise de diplômes

SPORT D'OPPOSITION, JUDO

CYCLE 1 & 2 / GS au CP

Évaluation des acquis des élèves en collaboration avec le professeur des écoles

Activités : Cycle : 1 & 2	ETAPE 1 →	ETAPE 2 →	ETAPE 3 →	ETAPE 4
MOTEUR Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps	<ul style="list-style-type: none"> - Se laisse contrôler par l'autre. - Varie peu ses actions. 	<ul style="list-style-type: none"> - Saisit l'autre sans efficacité. - Utilise toujours la même action (Pousser). 	<ul style="list-style-type: none"> - Effectue des contrôles parfois efficaces. - Varie les actions (Tirer/ Pousser/Soulever...) 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilise les différentes parties de son corps pour agir sur l'autre. - Varie et Adapte ses actions à celles de l'autre.
METHODOLOGIE S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et outils collectivement	<ul style="list-style-type: none"> - Privilégie son projet sans prendre en compte l'action de l'autre. - Prend peu d'initiatives. 	<ul style="list-style-type: none"> - Privilégie son projet sans prendre en compte l'action de l'autre. - Privilégie un type d'action. 	<ul style="list-style-type: none"> - Construit son Attaque/ Défense par rapport à l'autre. - Attaque toujours dans des directions variées. 	<ul style="list-style-type: none"> - Choisit les stratégies d'action les plus efficaces ou les plus adaptées. - Diversifie ses actions en fonction de l'adversaire.
SOCIAL Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités	<ul style="list-style-type: none"> - Reste éloigné de l'autre dans le combat. - Méconnait les règles. - Respecte peu les autres. - Se contrôle peu (agressif ou émotif). 	<ul style="list-style-type: none"> - Accepte le combat avec appréhension. - Tente de respecter les règles. - Respecte l'autre, choisit les élèves avec lesquels il veut combattre. - Essaie de se contrôler quand il est dominé. 	<ul style="list-style-type: none"> - Accepte le combat sans crainte. - Respecte les règles. - Respecte l'autre et accepte de combattre avec tous les élèves. - Accepte d'être dominé, contrôle de soi. 	<ul style="list-style-type: none"> - S'engage dans le combat. - Respecte les règles et est capable d'arbitrer. - Respecte l'autre et sait s'adapter. - Maîtrise ses émotions et actions liées à la confrontation.

Fiche d'évaluation à joindre

Descriptif des ateliers d'évaluation pour l'ETAPS et pour le PE

Liste nominative des élèves d'observation à renseigner selon les compétences

Non atteintes (étape) partiellement atteintes (étape 2), atteintes (étape 3), et dépassées (étape 4)

SPORT D'OPPOSITION, JUDO

CYCLE 2 & 3 / CE1 – CM1

CHAMPS D'APPRENTISSAGE ET ACTIVITÉ

« CONDUIRE ET MAITRISER UN AFFRONTEMENT COLLECTIF OU INTERINDIVIDUEL »

LIEU

TOURS NORD ET TOURS CENTRE-SUD

- Dojo du Beffroi (P2, P3),
- Dojo CMS (P1, P2,P3 a et b)

PÉRIODE - DURÉE - NOMBRE DE SÉANCES

Période 1	Période 2	Période 3a	Période 3b
1h	1h	1h	1h
9 séances	9 séances	6 séances	8 séances

DÉPLACEMENT

- A pied selon les écoles, en tram, en bus (Ville de Tours ou bus de Ville Fil Bleu)

ENCADREMENT

- 1 Professeur des écoles
- 1 Éducateur territorial des activités physiques et sportives

TENUE DE SPORT

- L'enfant doit avoir un bas de jogging et un tee-shirt à manches courtes ou longues. Il portera une veste de judo nouée avec une ceinture.

ORGANISATION DE LA SÉANCE – MODALITÉS DE CO INTERVENTION ÉDUCATEUR / P.E.

- Accueil en classe entière
- Cérémonial de début de séance (salut), rappel des mots japonais utilisés pendant la séance ainsi que les règles d'hygiène.
- Corps de séance
- Cérémonial de fin de séance.
- L'ETAPS propose et aménage une « situation problème », est attentif aux réponses observées et assure la relance, démontre ou fait démontrer des réponses pertinentes aidant ainsi l'enfant à se construire des règles d'action. Le professeur des écoles apporte une aide concrète à l'aménagement de la situation, vérifie que tous participent et stimule les enfants. Il est attentif aux réactions et aux comportements dans le groupe.

SPORT D'OPPOSITION, JUDO

CYCLE 2 & 3 / CE1 – CM1

PROJET PÉDAGOGIQUE

1 - ATTENDUS DE FIN DE CYCLE

Dans des situations aménagées et variées :

- 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 adversaires.

2 - COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

- Rechercher le gain du jeu, de la rencontre.
- Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible.
- Accepter l'opposition et la coopération.
- S'adapter aux actions d'un adversaire.
- Coordonner des actions motrices simples.
- S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.
- Respecter les règles essentielles du jeu et de la sécurité.

3 - REPÈRES DE PROGRESSIVITÉ

- Tout au long du cycle, la pratique d'activités collectives doit amener les élèves à se reconnaître comme attaquants ou défenseurs, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux vécus et respecter les règles. Au cours du cycle les élèves affrontent seuls 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).

SPORT D'OPPOSITION, JUDO

CYCLE 2 & 3 / CE1 – CM1

4 – UNITÉ D' APPRENTISSAGE CYCLE

OBJECTIFS PRIORITAIRES	COMPÉTENCES A ACQUERIR	SEANCES	FORMES DE TRAVAIL
ENTRÉE DANS L'ACTIVITE	Situation de familiarisation Accepter le contact et l'opposition.	1	Situations de coopération Approche collective
Accepter le contact S'organiser dans un espace délimité	Savoir Tirer/Pousser pour atteindre une zone Saisir l'adversaire pour l'exclure d'une zone	2 & 3	Entrer en contact un contre un (ou à plusieurs) lors d'affrontement en équipe
Réaliser des actions simples de contact corps à corps	Agir sur l'autre pour s'emparer d'un objet Saisir différentes parties du corps adverse Engager tout son corps dans l'action	4 & 5	Situations duelles avec Attaquant/Défenseur
Savoir immobiliser et se dégager de l'immobilisation	Utiliser son poids de corps et ses appuis pour immobiliser l'autre Réduire les appuis de l'autre pour se dégager	6 & 7	Situations duelles avec Attaquant/Défenseur
Agir et réagir dans un affrontement réciproque au sol	Adapter son action à l'autre Savoir retourner pour immobiliser Savoir adapter ses actions à celles de l'autre	8	Situations duelles avec réversibilité Attaquant/Défenseur
Maitriser son équilibre Savoir déséquilibrer l'autre	Déséquilibrer/ S'équilibrer Utiliser la force de l'autre Combiner des actions différentes Accepter la chute	9	Situations duelles avec réversibilité Attaquant/Défenseur
ÉVALUATION	Tournoi de fin de séquence	10	Tournoi en équipes Avec remise de diplômes

SPORT D'OPPOSITION, JUDO

CYCLE 2 & 3 / CE1 – CM1

Évaluation des acquis des élèves en collaboration avec le professeur des écoles

Activités : Cycle : 2 & 3	ETAPE 1 →	ETAPE 2 →	ETAPE 3 →	ETAPE 4
MOTEUR Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps	<ul style="list-style-type: none"> - Se laisse contrôler par l'autre. - Se contente de défendre. - Utilise rarement la force de l'adversaire et reste dominé. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tient son adversaire à distance mais se prive d'initiative. - Se défend et attaque quelque fois en fonction d'opportunités. - Utilise parfois la force de l'adversaire. 	<ul style="list-style-type: none"> - Effectue des contrôles parfois efficaces. - Attaque toujours dans des directions variées. - Utilise la force et les points faibles de l'adversaire. 	<ul style="list-style-type: none"> - Possède un contrôle solide et sait en profiter. - Attaque et défend selon les contraintes de la situation qu'il gère et génère. - Utilise et gère la force et les points faibles de l'adversaire.
METHODOLOGIE S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et outils collectivement	<ul style="list-style-type: none"> - Privilégie son projet sans prendre en compte l'action de l'autre. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sait adapter ses actions à celle de l'autre. 	<ul style="list-style-type: none"> - Agit et réagit dans un affrontement réciproque. 	<ul style="list-style-type: none"> - S'informe des actions de l'autre et adapte ses propres actions.
SOCIAL Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités	<ul style="list-style-type: none"> - Subit le combat. - Méconnait les règles. - Respecte peu les autres. - Se contrôle peu (agressif ou émotif). 	<ul style="list-style-type: none"> - Accepte le combat avec appréhension. - Tente de respecter les règles. - Respecte l'autre, choisit les élèves avec lesquels il veut combattre. - Essaie de se contrôler quand il est dominé. 	<ul style="list-style-type: none"> - Accepte le combat sans crainte. - Respecte les règles. - Respecte l'autre et accepte de combattre avec tous les élèves. - Accepte d'être dominé, contrôle de soi. 	<ul style="list-style-type: none"> - S'engage dans le combat. - Respecte les règles et est capable d'arbitrer. - Respecte l'autre et sait s'adapter. - Maîtrise ses émotions et actions liées à la confrontation.

Fiche d'évaluation à joindre

Descriptif des ateliers d'évaluation pour l'ETAPS et pour le PE

Liste nominative des élèves d'observation à renseigner selon les compétences

Non atteintes (étape) partiellement atteintes (étape 2), atteintes (étape 3), et dépassées (étape 4)

TIR A L'ARC

CYCLE 3 / CM1 – CM2

CHAMPS D'APPRENTISSAGE ET ACTIVITÉ

« PRODUIRE UNE PERFORMANCE OPTIMALE,
CONDUIRE ET MAÎTRISER UN AFFRONTEMENT COLLECTIF INTER INDIVIDUEL »

LIEU

TOURS NORD ET TOURS CENTRE-SUD

- Gymnase ST Exupéry (P1 et P2, P3b), Mermoz (P2)

PÉRIODE - DURÉE - NOMBRE DE SÉANCES

Période 1	Période 2	Période 3b
2h	2h	2h
9 séances	9 séances	6 séances

DÉPLACEMENT

- A pied, en bus (Ville de Tours ou bus de Ville Fil Bleu)

ENCADREMENT

- 1 Professeur des écoles
- 1 Éducateur Territorial des Activités Physiques et Sportives
- 1 Éducateur supplémentaire si l'effectif dépasse 24 élèves.

TENUE DE SPORT

- Baskets, survêtement, prévoir un vêtement à manche longue à cause du frottement de la corde sur l'avant-bras.

ORGANISATION DE LA SÉANCE – MODALITÉS DE CO INTERVENTION ÉDUCATEUR / P.E.

- Accueil de la classe par l'ETAPS, présentation des ateliers et des objectifs de la séance
- Le PE reste avec l'éducateur sur l'activité tir à l'arc et veille à la sécurité et au respect des consignes techniques et de jeu énoncées par l'éducateur. En fonction de l'effectif de la classe il pourra être mis en place un atelier complémentaire animé par le professeur des écoles.
- Un bilan s'effectue à la fin de chaque séance de la part des éducateurs et de l'enseignant.
- L'évaluation de l'élève se déroule tout au long du cycle.

TIR A L'ARC

CYCLE 3 / CM1 – CM2

PROJET PÉDAGOGIQUE

1 – ATTENDUS DE FIN DE CYCLE

- Connaître et respecter les règles de sécurité
- Savoir faire évoluer sa performance tout en sachant la mesurer ou la quantifier.

2 – COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

- Acquérir des techniques spécifiques au tir à l'arc pour améliorer son efficacité
- Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus performant
- Assurer sa sécurité et celle d'autrui
- Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements.

3 – REPÈRES DE PROGRESSIVITÉ

- Confronter les élèves à une performance qu'ils peuvent évaluer de séance en séance (adaptation de la visée en fonction de l'objectif)
- Appropriation du vocabulaire propre de l'activité arc.

TIR A L'ARC

CYCLE 3 / CM1 – CM2

4 – UNITÉ D'APPRENTISSAGE CYCLE

OBJECTIFS PRIORITAIRES	COMPÉTENCES A ACQUERIR	SEANCES	FORMES DE TRAVAIL
ENTRÉE DANS L'ACTIVITÉ	Découverte du matériel, du vocabulaire et des règles de sécurité	1 & 2	Groupes de travail avec appropriation et utilisation personnelle du matériel
Envoyer ses flèches à 6m dans une cible d'1m2	Savoir se placer avec son matériel en respectant les zones de travail et les règles de sécurité, appliquer les consignes techniques	3 & 4	Chaque volée concerne un détail technique à travailler. Pénalités si non-respect des règles de sécurité. Jeux
Envoyer ses flèches à 6m dans une cible de 50 cm de côtés. Être autonome dans son action	IDEML, savoir reconnaître les défauts techniques	5 & 6	IDEML
Envoyer ses flèches à 6m dans un format A4. Savoir compter ses points	Affiner sa visée pour obtenir un résultat imposé, savoir tenir les 2 rôles de l'activité (archer et observateur)	7 & 8	Jeux de dessins A4, travail de l'observateur, savoir compter et reporter des points
Réaliser 9 points minimum à 8 m	Être capable de mettre en œuvre une stratégie dans les épreuves d'équipe	9	Confirmation individuelle ou par équipe avec comptabilité des points
Réaliser 12 points minimum à 6m, adapter son action sur des distances différentes	Savoir modifier des positions, des visées pour s'adapter à tirer sur des distances différentes	10	Modification de la distance, adaptation de la visée, jeu sur ballons
ÉVALUATION	Concours individuel et par équipe inter classes/écoles	11	Chaque élève tir 4/5 volées comptabilisées. Redistribution en classe des résultats avec diplômes.

TIR A L'ARC

CYCLE 3 / CM1 – CM2

Évaluation des acquis des élèves en collaboration avec le professeur des écoles

Activités : Cycles : 3	ETAPE 1 →	ETAPE 2 →	ETAPE 3 →	ETAPE 4
MOTEUR Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps	Connaît son œil directeur (celui qui vise) et adapte sa position de travail en fonction	Sait utiliser son bras de tension de la corde et son bras d'arc	Sait combiner le travail de la tête, des bras et de la visée	Sait mettre en œuvre la meilleure posture en prenant en compte tous les facteurs de motricité afin d'obtenir un résultat optimal
METHODOLOGIE S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et outils collectivement	Reconnait les différents types d'arcs. Sait s'équiper	Sait tirer une volée de 3 flèches vers la cible en respectant les méthodes d'utilisation du matériel	Sait tirer une volée de 3 flèches dans la cible en réalisant un minimum de points	Utilise et reproduit à l'identique le bon geste afin d'obtenir le même résultat à chaque volée
SOCIAL Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités	Découvre et comprend les règles s'appliquant à chaque zone de travail	Reconnait ses défauts et ceux des camarades. Travaille en binôme	Sait assumer les 2 rôles de l'activité, archer et observateur. Respecte la concentration des archers et le travail en équipe	Connait le vocabulaire du tir à l'arc. Permet le bon déroulement d'une compétition inter classes et inter écoles (implication dans les préparatifs)

Fiche d'évaluation à joindre

Descriptif des ateliers d'évaluation pour l'ETAPS et pour le PE

Liste nominative des élèves d'observation à renseigner selon les compétences

Non atteintes (étape 1) partiellement atteintes (étape 2) atteintes (étape 3), et dépassées (étape 4)

VÉLO

CYCLE 3 / CM1-CM2 et CM2

CHAMPS D'APPRENTISSAGE ET ACTIVITÉ

« ADAPTER DES DÉPLACEMENTS A DES ENVIRONNEMENTS VARIES »

LIEU

TOURS NORD ET TOURS CENTRE-SUD

- Ferme de la Milletière, Pôle Nautique du Cher (P1, P3a et P3b)

PÉRIODE - DURÉE - NOMBRE DE SÉANCES

Période 1	Période 3a	Période 3b
2h	2h	2h
9 séances	6 séances	8 séances

DÉPLACEMENT

- En bus (Ville de Tours ou bus de Ville Fil Bleu)

ENCADREMENT

- 1 Professeur des écoles
- 1 Éducateur territorial des activités physiques et sportives
- Un service civique
- Des accompagnateurs agréés par l'Éducation Nationale pour chaque sortie en dehors du site (1 adulte pour 6 enfants).
- Les agents de la Police Municipale de Tours pour la Sécurité Routière

TENUE DE SPORT

- Adapté à l'activité vélo en fonction de la météo du jour. (casque personnel Option)

ORGANISATION DE LA SÉANCE – MODALITÉS DE CO INTERVENTION ÉDUCATEUR / P.E.

Le P.E et l'E.T.A.P.S prennent en main la classe pour travailler en plateau les différentes compétences des Blocs 1 et 2 du Savoir Rouler à Vélo. Au moins une séance sera organisée en présence de la Police Municipale sur le thème de la sécurité routière ainsi qu'une sortie sur voie publique.

Un tableau d'évaluation des compétences sur chaque bloc du Savoir Rouler à Vélo sera rempli au fur et mesure des séances par le P.E en co-évaluation avec l'E.T.A.P.S .

Selon le niveau acquis par les élèves, une ou deux sorties sur la voie publique seront organisées en fin de cycle

VÉLO

CYCLE 3 / CM1-CM2 et CM2

PROJET PÉDAGOGIQUE

1 - ATTENDUS DE FIN DE CYCLE

- Réaliser seul ou à plusieurs un parcours sur le plateau aménagé puis en milieu naturel.
- Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement.
- Délivrer à chaque enfant l'attestation de suivi du programme du SAVOIR ROULER à VÉLO.
- Un diplôme sera remis à chaque enfant correspondant au Bloc du SRAV atteint (Bloc 1, 2 ou 3).

2 - COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

- Adapter son comportement (vitesse, sécurité, code de la route...) afin de circuler seul ou en groupe
- BLOC 1 : Maîtriser les fondamentaux du vélo : SAVOIR PÉDALER
- BLOC 2 : Découvrir la mobilité en milieu sécurisé : SAVOIR CIRCULER
- BLOC 3 : Circuler sur la voie publique : SAVOIR ROULER A VÉLO

3 - REPÈRES DE PROGRESSIVITÉ

- Mise en place de situations variées dans différents milieux ouverts et fermés tout en assurant sa sécurité et celle d'autrui.
- Évaluer son effort et sa motricité.
- Passage du SAVOIR ROULER répartis en trois blocs successifs.

4 – CROISEMENTS

Activité participant à l'éducation :

- à la santé
- à la sécurité routière
- Présentation des nouveaux aménagements cyclables (projet Vélival)
- au développement durable (déplacements doux).

VÉLO

CYCLE 3 / CM1-CM2 et CM2

5 -- UNITÉ D'APPRENTISSAGE CYCLE

OBJECTIFS PRIORITAIRES	COMPÉTENCES A ACQUERIR	SEANCE	FORMES DE TRAVAIL
MAITRISE DES FONDAMENTAUX DU VÉLO PASSAGE DU SAVOIR PÉDALER	<ul style="list-style-type: none"> - Vérification du vélo - Notion d'équilibre - Vocabulaire spécifique au vélo en nommant des éléments - Maîtrise de la direction - Contrôle de la situation (ralentir, freiner, s'arrêter) - Changement de vitesse 	De 1 à 3	<ul style="list-style-type: none"> - Équipements nécessaire (le vélo et soi-même) - Respect des distances de sécurité - Mise en place de zones d'arrêt et d'équilibre - Identification des éléments de sécurité du vélo - Ateliers ludiques (slaloms) - Zone de maniabilité (virage, obstacle) - Jeux d'équilibre
DÉCOUVRIR LA MOBILITÉ EN MILIEU SÉCURISÉ PASSAGE DU SAVOIR CIRCULER	<ul style="list-style-type: none"> - Les règles de sécurité routière - Lecture des panneaux de signalisation - Le changement de direction 	De 3 à 5	<ul style="list-style-type: none"> - Parcours moteur avec panneaux et changement de direction - Étude des formes, couleurs et symboles des panneaux - Jeux des 7 erreurs
CIRCULER EN SITUATION REELLE PASSAGE DU SAVOIR ROULER	<ul style="list-style-type: none"> - Rouler en autonomie sur la voie publique - Appropriation des différents espaces - Prendre en considération son matériel et son environnement (les autres usagers, le code de la route, etc...) 	De 6 à 8/9	<ul style="list-style-type: none"> - Circuler seul et en groupe sur un parcours imposé - Respecter le code de la route et les autres usagers à travers différentes sorties en demi-groupe ou la classe entière
Remise de l'attestation du savoir rouler à vélo Ainsi qu'un diplôme	<ul style="list-style-type: none"> - Les 3 passages , Bloc 1-2-3 doivent être validés pour l'obtention su Savoir Rouler à vélo. - Les élèves se voient délivrés une attestation de suivi de formation et un diplôme qui valide le ou les blocs obtenus 		

VÉLO

CYCLE 3 / CM1-CM2 et CM2

Évaluation des acquis des élèves en collaboration avec le professeur des écoles

Activités : Cycle : 2 & 3	ETAPE 1 →	ETAPE 2 →	ETAPE 3 →	ETAPE 4
MOTEUR Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps	<ul style="list-style-type: none"> - A besoin pour l'équilibre de poser ses deux pieds au sol - Ne maîtrise pas ses arrêts et sa trajectoire - Ne maîtrise pas sa vitesse et ses déplacements 	<ul style="list-style-type: none"> - A besoin de mettre un pied au sol pour se rééquilibrer - Trajectoire et arrêt approximatif - Vitesse inadéquate par rapport aux déplacements 	<ul style="list-style-type: none"> - Pédale en maîtrisant son équilibre - Bon maintien de la trajectoire et l'arrêt - Déplacement et vitesse adaptés. 	<ul style="list-style-type: none"> - Maîtrise du vélo en lâchant une main - Excellent maintien de la trajectoire et arrêt maîtrisé - Maîtrise de la vitesse et du déplacement
METHODOLOGIE S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et outils collectivement	<ul style="list-style-type: none"> - Problème d'écoute des consignes - Méconnaissance de son environnement - Se déplace difficilement en groupe 	<ul style="list-style-type: none"> - Respect partiel des consignes - Appréhende progressivement son environnement - Ne sait se déplacer qu'en petit groupe 	<ul style="list-style-type: none"> - Applique les consignes données - Connait et respecte son environnement - Maîtrise le déplacement en groupe en sécurité 	<ul style="list-style-type: none"> - Application parfaite des consignes - Applique ses connaissances afin de respecter au mieux son environnement - Maîtrise parfaite du déplacement avec mise en application de la sécurité pour lui et les autres
SOCIAL Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités	<ul style="list-style-type: none"> - Méconnaissance des règles de conduite et de sécurité - Code de la route méconnu 	<ul style="list-style-type: none"> - Tente de respecter les règles de conduite et de sécurité - Tente de mettre en pratique ses connaissances du code de la route 	<ul style="list-style-type: none"> - Sait appliquer les règles de conduite et de sécurité - Connait et met en pratique le code de la route 	<ul style="list-style-type: none"> - Règles de sécurité et de conduite en parfaite adéquation - Est capable de voir les erreurs des autres

Fiche d'évaluation à joindre:

Tableau évaluation à remplir sur les compétences à atteindre des 3 Blocs du SRAV

Descriptif des ateliers d'évaluation pour l'ETAPS et pour le PE

Liste nominative des élèves d'observation à renseigner selon les compétences

Non atteintes (étape) partiellement atteintes (étape 2), atteintes (étape 3), et dépassées (étape 4)

ZUMBA

CYCLE 2 & 3 / CE1 au CM2

CHAMPS D'APPRENTISSAGE ET ACTIVITÉ

« S'EXPRIMER DEVANT LES AUTRES »

ZUMBA : Activité mêlant danse et renforcement musculaire. Pour les enfants cette activité vise à la découverte de ses capacités motrices et expressives, l'apprentissage de la rythmique de la musique fait également partie du cycle. L'enfant devra aussi apprendre à s'exprimer devant autrui ce qui peut s'avérer difficile à cet âge.

LIEU

TOURS CENTRE

- P1 : Salle d'animation patinoire
- P2 : Dojo Duhamel, gymnase Macé, Mermoz, Salle d'animation patinoire.
- P3 3 et b : Salle d'animation patinoire

PÉRIODE - DURÉE - NOMBRE DE SÉANCES

Période 1	Période 2	Période 3a	Période 3b
1h	1h	1h	1h
9 séances	9 séances	6 séances	8 séances

DÉPLACEMENT

- En tram, en bus (Ville de Tours ou bus de Ville Fil Bleu)

ENCADREMENT

- 1 Éducateur territorial des activités physiques et sportives

TENUE DE SPORT

- Un pantalon et un haut de survêtement, une paire de basket (propre si en salle)

ORGANISATION DE LA SÉANCE – MODALITÉS DE CO INTERVENTION ÉDUCATEUR / P.E.

- Démarrage de l'activité par un échauffement en musique, en co-intervention avec l'enseignant afin de stimuler les enfants et leurs faire lâcher prise. La séance se poursuit ensuite avec un travail d'écoute de la musique et de découverte de cette dernière.
- L'éducateur présente ensuite la chorégraphie, l'apprentissage de celle-ci peut alors débuter. L'enseignant doit en collaboration avec l'ETAPS, participer à assurer la sécurité physique et affective des élèves.
- L'enseignant accompagne les enfants en difficultés et les aide à la compréhension des consignes. La séance se terminera par 5 minutes d'étirements et de retour au calme.

ZUMBA

CYCLE 2 & 3 / CE1 au CM2

PROJET PÉDAGOGIQUE

1 - ATTENDUS DE FIN DE CYCLE

- Les enfants seront capables de tenir un petit spectacle de 20 à 30 minutes seuls ou guidés à la main par l'éducateur ou l'enseignant, avec ou sans présence d'un public. 3 à 5 chorégraphies auront été apprises par cœur.

2 - COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

- Connaître la définition du rythme d'une musique
- Acquérir l'écoute musicale (distinction des différentes parties d'une musique)
- Synchroniser et coordonner ses mouvements
- Développer l'expression corporelle
- S'exposer aux autres
- Travailler en groupe afin d'aboutir à un spectacle organisé,
- Activité participant à l'éveil moteur et musical des enfants.

3 – REPÈRES DE PROGRESSIVITÉ

- Confronter les élèves à une performance qu'ils peuvent évaluer de séance en séance (effectuer des « duel » de danse devant toute une classe et improviser une chorégraphie)
- Appropriation du vocabulaire propre de l'activité
- Maîtrise du rythme de la musique

ZUMBA

CYCLE 2 & 3 / CE1 au CM2

5 – UNITÉ D'APPRENTISSAGE CYCLE

OBJECTIFS PRIORITAIRES	COMPÉTENCES A ACQUERIR	SEANCES	FORMES DE TRAVAIL
ENTRÉE DANS L'ACTIVITE En connaître les objectifs	Comprendre la définition du rythme de la musique et son but	1	Échauffement articulaire, musculaire. Ecoute musicale et apprentissage verbal des objectifs. Test sur 2 à 3 chorégraphie du niveau du groupe par l'éducateur en fin de séance.
Distinguer les différentes parties d'une musique afin de pouvoir commencer la création d'une chorégraphie	Définir et cibler une introduction, un couplet, un refrain etc....	2	Échauffement en musique. base de jeux (statue musicale etc.) Ecoute musicale et apprentissage verbal. Mise en place des 2 à 3 chorégraphies vues à la séance 1 Retour au calme, étirements.
Premier réel apprentissage d'une chorégraphie et ciblage des parties vues à la séance 2 sur cette dernière.	Mémoriser des pas de danse et synchroniser ses mouvements avec le rythme de la musique	3&4	Échauffement. Parmi les 2 à 3 minutes vus à la fin de la séance 1 et 2, les enfants en choisissent une et commence son apprentissage. De la chorégraphie au rythme de la musique et les parties qui la compose. Tout le travail des séances précédentes doit porter ses fruits. Retour au calme, étirements.
Création d'un chorégraphie de groupe.	Identifier les parties d'une musique et en imaginer une chorégraphie sur cette dernière. Travailler en groupe et être organisé	5	Échauffement. La classe choisit une musique. Constituer des groupes mixtes de quatre à cinq élèves, pour favoriser la diversité des pas inventés. Les groupes après avoir identifié chaque partie de la musique imaginent une chorégraphie et la présentent aux autres groupes à la fin de séance. Retour au calme, étirements.
Répétition du spectacle	Mémoriser toutes les chorégraphies et le déroulé du spectacle.	6 ou +	Échauffement. Préparation du spectacle verbal et physique avec enchainement des chorégraphies Retour au calme, étirements.
Spectacle	Accepter de se produire, de s'engager et de s'exposer aux regards des autres.	Finale	Présentation des chorégraphies par les enfants Chorégraphie faites par les enfants mais aussi par l'éducateur. Devant les parents en spectacle de fin d'année par exemple

ZUMBA

CYCLE 2 & 3 / CE1 au CM2

Évaluation des acquis des élèves en collaboration avec le professeur des écoles

Activités : Cycles : 3	ETAPE 1 →	ETAPE 2 →	ETAPE 3 →	ETAPE 4
MOTEUR Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps	Savoir recopier un mouvement donné par l'ETAPS	Savoir utiliser tout l'espace donné pour réaliser les mouvements demandés par l'ETAPS	Savoir coordonner bras/jambes simultanément	Être capable d'improviser un mouvement appris précédemment dans un cadre précis et sur un style de danse précis
METHODOLOGIE S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et outils collectivement	Essayer de recopier les mouvements donné par l'ETAPS sans écoute personnelle du rythme de la musique	Recopier les mouvements de l'ETAPS tout en étant capable de les adapter au rythme de la musique	Connaitre les mouvements d'une chorégraphie et être capable de les adapter au rythme de la musique	Connaitre toutes les chorégraphies sans aide, maîtriser le rythme de la musique et être capable d'improviser sur une musique non travaillée auparavant
SOCIAL Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités	L'élève comprend le but de l'activité	L'élève connaît les consignes de l'activité	L'élève connaît les consignes de l'activité et il en est un élément dynamique du groupe. Il est capable de se produire en face d'autres élèves	L'élève connaît les consignes de l'activité Il es capable de se produire face à d'autres élèves. Il lui est possible de prendre la place de l'ETAPS en tant qu'initiateur de la chorégraphie (modèle).

Fiche d'évaluation à joindre

Descriptif des ateliers d'évaluation pour l'ETAPS et pour le PE

Liste nominative des élèves d'observation à renseigner selon les compétences

Non atteintes (étape 1) partiellement atteintes (étape 2) atteintes (étape 3), et dépassées (étape 4)

SITUATION GEOGRAPHIQUE DES SITES SPORTIFS

