

Projet EPS cycle 3

Secteur du collège A. CAMUS

AUXERRE

Pour uniformiser les pratiques et les attentes au cours du cycle 3 sur le secteur de recrutement du collège A. Camus, nous avons fait le choix de nous appuyer sur 2 activités de compétences différentes qui peuvent être pratiquées dans toutes les écoles, quel qu'en soit les ressources locales.

Notre choix s'est donc porté sur course/saut et sur les jeux traditionnels.

I. Course et saut

Champs d'apprentissage 1 : Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée.

Attendus de fin de cycle :

- Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles (course et sauts)
- Combiner une course et un saut pour faire la meilleure performance cumulée.
- Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les traduire en représentations graphiques.
- Assumer les rôles de chronométreur et d'observateur.

Compétences travaillées pendant le cycle :

- Combiner des actions simples courir-sauter
- Mobiliser ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible en faisant des choix simples (courir plus ou moins longtemps, choisir un parcours)
- Appliquer des principes simples pour progresser
- Utiliser sa vitesse pour aller plus loin
- Utiliser des repères externes et internes pour contrôler son effort
- Assumer les rôles de coureur et d'observateur.

Situation de référence

Sur un circuit d'une distance fixe (variable en fonction des écoles, 250 m au collège) et comprenant une zone de foulées bondissantes à points, établir un projet de temps de course entre 9 et 15 minutes (incrémentations d'une minute) en vue de réaliser la meilleure performance possible.

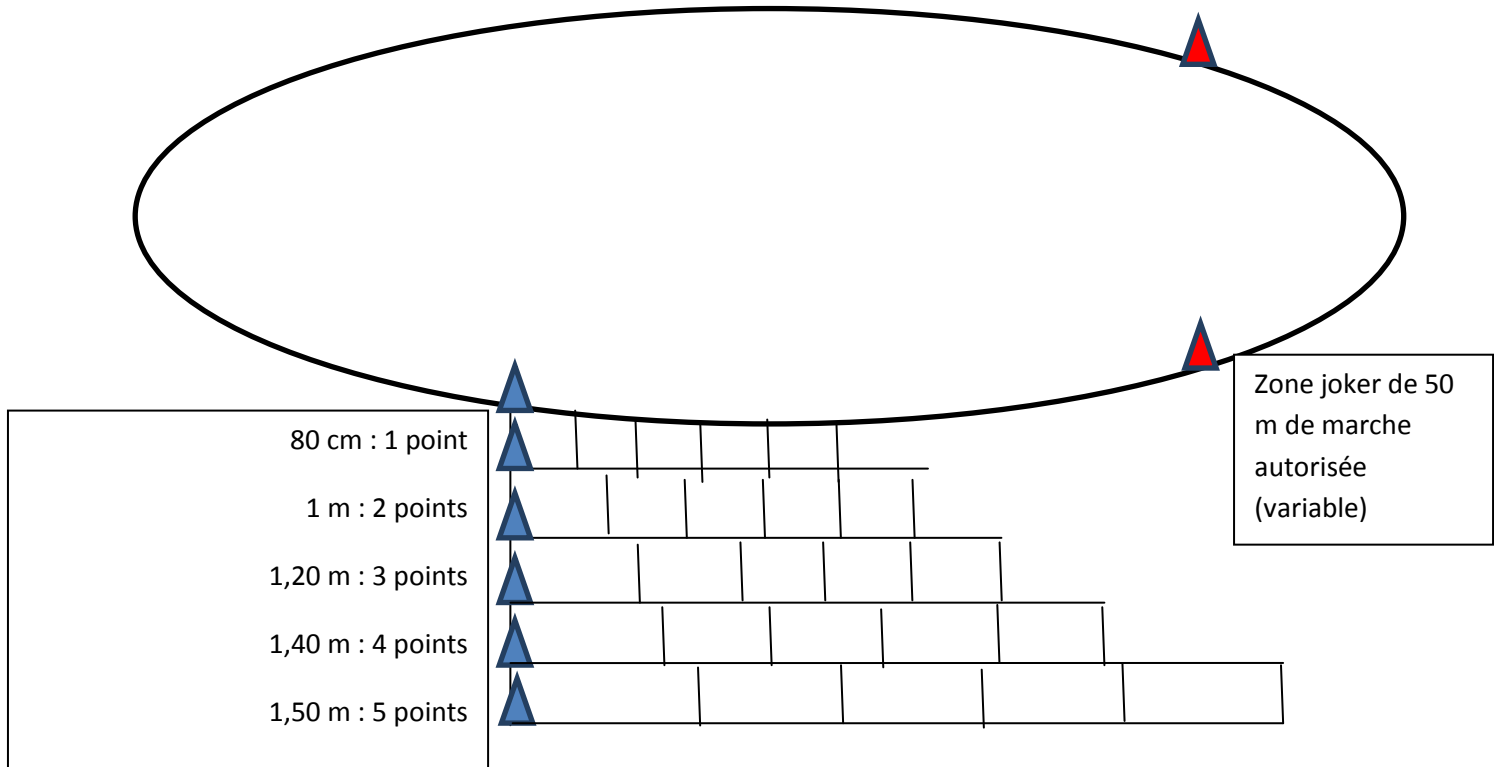
A chaque passage dans la zone de foulée bondissante (5 bonds), les élèves marquent les points correspondants au parcours choisi (de 1 à 5 points). Le fait de choisir un temps de course plus important leur offre donc davantage de possibilités de marquer des points, adopter une allure élevée également.

Les élèves passent dans les rôles de coureur et d'observateur. Les observables sont les suivants :

- Temps de course
- Nombre de passages dans la zone de saut et points marqués

- Nombre de jokers utilisés (en fonction du niveau de classe)
- Régularité de l'allure
- Feeling scale, se situer sur une échelle de sensations à différents moments de l'effort (avant, pendant, après) ou lors de différents types d'efforts (efforts continus, intermittents, intensité différentes). Continuum de - 5, je me sens très mal0, neutre.....+5, je me sens très bien.

Schéma du dispositif :



Variables en fonction du niveau (CM1, CM2, 6^{ème}) :

- Espacement des lattes au sol (ou lignes de peinture / craie) pour les séances de travail.
- Proposer une « zone joker » prédéfinie de 50 m où l'élève peut marcher (située après la zone de saut).
- Parcours varié (côtes, descentes, slalom) : orientation culturelle vers le trail.

Evaluation

Evaluation par nomogramme, présenté aux élèves, il leur permet d'effectuer des choix (temps de course, zone de saut). Ce nomogramme évolue en fonction de la classe (CM1, CM2, 6^{ème}) et de la dimension du tour qui permet de marquer plus ou moins de points en fonction du nombre de passages.

Il est néanmoins souhaitable que les dimensions entre les lattes soient fixes afin de permettre aux élèves de mesurer leurs progrès à l'échelle du cycle 3.

Temps de course	Note	Degré d'acquisition de la compétence : produire une performance maximale	Nombre de points marqués
15'	20	Compétence acquise	40 pts
14'	19		35 pts
13'	18		30 pts
12'	17	En cours d'acquisition +	25 pts
11'	16		20 pts
10'	15	En cours d'acquisition -	15 pts
9'	14		10 pts
8'	13	Non acquise	5 pts
8'	12		5 pts
8'	11		5 pts

Par ailleurs, l'évaluation prend en compte les compétences suivantes, en fonction des besoins particuliers identifiés chez les élèves de la classe :

- Evaluer les effets de l'activité (progrès, sensations).
- S'autoévaluer (se placer sur le barème).
- Etablir un projet (temps de course) réaliste et s'y tenir.

Nous avons évoqué la possibilité d'investir les écoles du secteur et le collège dans l'opération ELA ou lors des rencontres USEP / UNSS qui pourraient être programmées l'année prochaine. Cette proposition doit être mise en débat avec l'ensemble des acteurs.

Ressources (site EPS 89)

Echauffement : - http://eps89.ac-dijon.fr/IMG/pdf/0804_educatifs_course_.pdf
- http://eps89.ac-dijon.fr/IMG/pdf/echauffements_athle.pdf

Situations d'apprentissage en fonction des difficultés identifiées :

- http://eps89.ac-dijon.fr/IMG/pdf/dossier_course_longue_ia_59.pdf
- http://eps89.ac-dijon.fr/IMG/pdf/enduro_dossier_peda_usep_.pdf
- http://eps89.ac-dijon.fr/IMG/pdf/acendurance-2_.pdf (assez complet).

II. Les jeux traditionnels

Champs d'apprentissage 4 : Conduire et maîtriser un affrontement collectif et/ou interindividuel.

Attendus de fin de cycle :

- S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.
- Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.
- Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.
- Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.
- Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.

Compétences travaillées pendant le cycle :

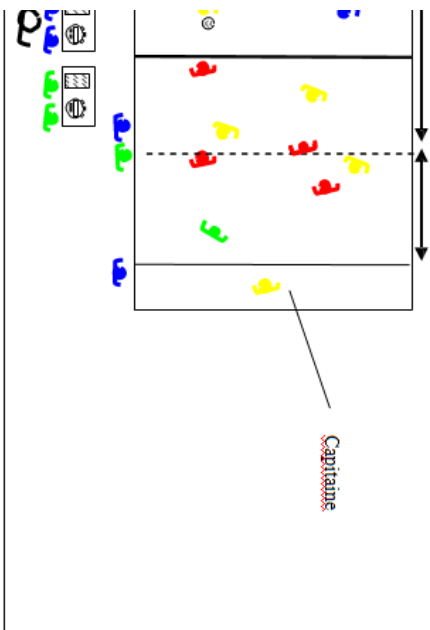
- Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples.
- Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.
- Coordonner des actions motrices simples.
- Se reconnaître attaquant / défenseur.
- Coopérer pour attaquer et défendre.
- Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.
- S'informer pour agir.

Situation de référence:

Boussert O, Flory M., Levalet J., Mbossa A., Priset A. secteur du collège A. Camus AUXERRE

La balle au capitaine.

Le problème : dans un espace complètement interpénétré, se reconnaître dans l'action.



4 équipes de 5 à 7 joueurs
1 ballon
Des chasubles
Des plots
Le terrain comporte deux zones

La balle est lancée depuis la limite de la zone du capitaine adverse. Elle tente de faire progresser la balle vers la zone du capitaine. Le capitaine qui passe au capitaine le remplace dans la zone de marque. Des juges et arbitres sont désignés. Des observateurs s'attachent à prendre note des prises de balle, de la progression avec la balle.

Le jeu démarre au signal. Les règles relatives à l'intervention sur la balle, les interactions entre les joueurs doivent être respectées. Les arbitres et juges interviennent pour la règle les concernant	Consignes	
	Avance	Pro

Variables en fonction du niveau (CM1, CM2, 6^{ème}) :

- Sans dribble (sans déplacement).
- Avec dribble.
- En surnombre.
- Varier la dimension du terrain.
- Mettre un en-but à la place du capitaine

Situation d'apprentissage possible:

- manipulation et parcours training pour la maîtrise de la balle:
contenus: passe à une main, se déplacer avec la balle (une main).