

L'ATHLETISME A TRAVERS LES FONDAMENTAUX

FORMATION T1 T2 THANN 2019/2020

SYBILLE KUTLER ET ANNE LINDECKER

CONSEILLÈRES PÉDAGOGIQUES EPS

OBJECTIFS DE FORMATION

Assurer une progressivité des apprentissages en athlétisme

Donner du sens aux apprentissages en liant les apprentissages en eps aux fondamentaux

PLAN

- VIVRE LA PROGRESSIVITÉ DES APPRENTISSAGES SUR LES 3 CYCLES
- CONNAITRE LES PROGRAMMES
- UTILISER LES REPÈRES DE PROGRESSIVITÉ
- FAIRE LE LIEN AVEC LES FONDAMENTAUX
 - ENSEIGNER DE L'ORAL
 - DIRE, LIRE, ÉCRIRE À TRAVERS LE CAHIER D'EPS
 - STRUCTURER SA PENSÉE ET ENSEIGNER LES MATHÉMATIQUES

VIVRE LA PROGRESSIVITÉ DES APPRENTISSAGES

L'ATHLETISME A L'ECOLE PRIMAIRE

UNE HISTOIRE A COURIR « d'après une proposition de Isabelle Logeart Professeur à l'UFRSTAPS de Strasbourg »

Cette histoire est l'occasion de sensibiliser les enfants au fait de courir en plante avant et de découvrir les repères pour améliorer leur foulée. S'intéresser au « comment courir aisément en se faisant plaisir » se situe dans la logique d'un travail pédagogique sur la coordination, celle qui fait souvent défaut à nos jeunes enfants... A consulter aussi le document de l'équipe EPS 68 (<http://www.cndp.fr/ordo-strasbourg/2781-dossiers-a-télécharger/>) Alors entrez dans cette aventure partagée avec les enfants



HISTOIRE D'HECTOR TALON ou « comment courir comme une panthère »



C'est l'histoire d'Hector TALON. Hector Talon était un petit garçon un peu triste Dans la cour de l'école, il perdait souvent au jeu.

Il ne parvenait même pas à faire des bêtises sans se faire attraper. Tout le monde se moquait de lui.

CONNAITRE LES PROGRAMMES

PROGRAMMES EN EPS A L'ECOLE MATERNELLE

BO Spécial n°2 du 26 mars 2015

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS L'ACTIVITE PHYSIQUE

30 à 45 min/jour, séances organisées en cycles d'apprentissage.

*en écriture normale : extrait du texte officiel

en italiques : propositions complémentaires de l'équipe des CP EPS 68

	Objectifs visés (Ov)	Ce qui est attendu en fin de maternelle	Activités support possibles*
Ov1	Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets.	Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis. Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.	<i>Activités athlétiques</i> : courir vite, courir longtemps, courir en franchissant des obstacles, sauter, lancer. <i>Jeux d'adresse</i> : viser une cible, lancer, attraper, faire rouler <i>Activités d'adaptation à l'environnement</i> <i>Jeux de poursuite, de transport d'objets...</i> <i>Activités à visée esthétique</i>

<http://www.eps68.site.ac-strasbourg.fr/reperes-progressivite-en-maternelle/>

<http://www.eps68.site.ac-strasbourg.fr/programmes-en-elementaire/>

CYCLE 2 :

4 champs d'apprentissage complémentaires :

Chacun des 4 champs permet aux élèves de construire des compétences intégrant différentes dimensions (motrice, méthodologique et sociale)

Les élèves doivent vivre au moins une activité de chaque champ à chaque cycle. A l'issue du cycle 2, tous les élèves doivent avoir atteint le niveau attendu de compétence dans au moins une activité physique par champ d'apprentissage

Savoir nager reste une priorité

1. Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée : activités athlétiques aménagées et natation.

Compétences travaillées pendant le cycle	Attendus de fin de cycle	Repères de progressivité
Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser les actions motrices ; courir, sauter, lancer. Utiliser sa main d'adresse et son pied d'appel et construire une adresse gestuelle et corporelle bilatérale. Mobiliser de façon optimale ses ressources pour produire des efforts à des intensités variables. Pendant l'action, prendre des repères extérieurs à son corps pour percevoir : espace, temps, durée et effort Respecter les règles de sécurité édictées par le professeur.	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.	Quelle que soit l'activité athlétique, l'enjeu est de confronter les élèves à une performance qu'ils peuvent évaluer. Ils doivent, tout au long du cycle, en mobilisant toutes leurs ressources, agir sur des éléments de leur motricité spontanée pour en améliorer la performance

CYCLE 3 :

Chacun permet aux élèves de construire des compétences intégrant différentes dimensions (motrice, méthodologique et sociale)


Les élèves doivent vivre au moins une activité de chaque champ à chaque cycle. A l'issue du cycle 3, tous les élèves doivent avoir atteint le niveau attendu de compétence dans au moins une activité physique par champ d'apprentissage

Savoir nager reste une priorité

1. Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée : activités athlétiques (courses, sauts, lancers) et natation.

Compétences travaillées pendant le cycle	Attendus de fin de cycle	Repères de progressivité
- Combiner des actions simples : courir-lancer ; courir-sauter. - Mobiliser ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible dans des activités athlétiques variées (courses, sauts, lancers). - Appliquer des principes simples pour améliorer la performance dans des activités athlétiques et/ou nautiques. - Utiliser sa vitesse pour aller plus loin, ou plus haut. - Rester horizontalement et sans appui en équilibre dans l'eau. - Pendant la pratique, prendre des repères extérieurs et des repères sur son corps pour contrôler son déplacement et son effort. - Utiliser des outils de mesures simples pour évaluer sa performance. - Respecter les règles des activités. - Passer par les différents rôles sociaux.	Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin. Combiner une course un saut un lancer pour faire la meilleure performance cumulée. Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques. Assumer les rôles de chronométrateur et d'observateur.	Des aménagements sont envisageables pour permettre aux élèves d'exploiter au mieux leurs ressources pour produire une performance maximale, source de plaisir. Privilégier la variété des situations qui permettent d'exploiter différents types de ressources dans un temps d'engagement moteur conséquent. Les retours sur leurs actions permettent aux élèves de progresser.

UTILISER LES REPÈRES DE PROGRESSIVITÉ

Objectif visé 1	Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets	
 <p>Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis. Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.</p>		
AGIR, S'EXPRIMER		S'EXPRIMER, COMPRENDRE
<ul style="list-style-type: none"> Manipuler des objets variés (cartons, sacs de graines, balles, lattes...) Pour les saisir, les transporter, les lancer, les faire tourner... Varié ses modes de déplacement (marcher, courir, sautiller, franchir...), ses trajets (droit courbe, slalom...), ses orientations dans des espaces aménagés Sauter en contrebas et se réceptionner de différentes façons Sauter par-dessus un petit obstacle, une ou plusieurs fois de suite Explorer, varier, combiner des actions 		Prendre plaisir à s'engager. Découvrir par l'action des caractéristiques d'objets manipulables et leurs modalités d'utilisation.
<ul style="list-style-type: none"> Lancer différents objets, et adapter son geste à chacun : lancer précis (cible), haut, loin, ... dans des positions différentes Les faire glisser, rebondir, rouler, les conduire sur un parcours Varié ses modes de déplacement, ses vitesses, ses trajets en fonction d'un but : courir vite ou longtemps, ou parmi des obstacles, courir pour échapper à un poursuivant, courir pour attraper... Parcourir des espaces de plus en plus grands Sauter à 2 pieds, à 1 pied, sur différents supports ; enchaîner des sauts ; sauter haut ou loin, et se réceptionner en étant équilibré 		Mobiliser son énergie pour parcourir un espace aménagé. Affiner ses réponses en fonction des problèmes rencontrés.
<ul style="list-style-type: none"> Lancer loin avec un geste adapté à l'engin Lancer à un partenaire, attraper (une balle, un sac de sable, un ballon léger) Tirer sur une cible, frapper pour renvoyer, conduire un objet avec un engin (crosse...) Courir vite d'un point à un autre pour arriver le premier, courir longtemps Courir en franchissant des obstacles, ou en se relayant Courir pour échapper, pour poursuivre, en adoptant des stratégies Sauter le plus loin possible (zones matérialisées), ou le plus haut (toucher un grelot suspendu), après un court élan 		Expérimenter et choisir des modalités d'action en fonction d'un but précis. Enchaîner plusieurs actions différentes.
<p>NB : le travail induit par ce premier objectif permettra à l'enfant d'acquérir les habiletés « de base » utiles pour toutes les activités physiques ; il est complémentaire et au service des 3 autres objectifs visés à l'école maternelle.</p>		

<p>Activités athlétiques aménagées : "Courir, sauter, lancer à des intensités et des durées variables dans des contextes adaptés.</p>	<p>Courir vite 30 à 40 m : prendre un départ rapide, maintenir sa vitesse et franchir la ligne d'arrivée sans ralentir. - réagir vite à différents signaux - orienter sa course : adapter la position du corps en fonction du déplacement (ligne droite/courbe) - courir le plus vite possible et finir sa course sans ralentir</p>
<p><i>Savoir différencier : courir vite et courir longtemps / lancer loin et lancer précis / sauter haut et sauter loin.</i></p>	<p>Course avec obstacles : mêmes repères que ci-dessus en ajoutant : - franchir les obstacles sans rupture (maintenir sa vitesse) - s'adapter aux intervalles entre les obstacles</p> <p>Doser son effort en fonction de la distance, du temps et du terrain pour courir longtemps. - courir en respectant un projet dans la durée (jusqu'à 20 min) - courir en respirant amplement et régulièrement - trouver et maintenir une allure de course - construire une posture et une foulée adaptées</p>
<p><i>Accepter de viser une performance mesurée et de se confronter aux autres.</i></p>	<p>Lancer le plus loin possible, en choisissant le geste le plus adapté à l'engin. - tenir l'engin correctement - utiliser un geste adapté à l'engin: en rotation, en translation - lancer avec tout son corps : se grandir...</p>
<p><i>Remplir quelques rôles spécifiques. »</i></p>	<p>- trouver une trajectoire adaptée à l'engin</p> <p>Sauter loin ou haut avec élan en prenant appel d'un pied. - enchaîner courir et sauter</p>

<p>Activités athlétiques (courses, sauts, lancers):</p> <p>« Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin.</p>	<p>Courir vite 40 à 50m : prendre un départ rapide, maintenir sa vitesse et franchir la ligne d'arrivée sans ralentir - réagir à différents signaux - adopter une position de départ active - courir en ligne droite le plus vite possible - courir grand (amplitude de la foulée) - passer la ligne d'arrivée sans ralentir</p> <p>Courir avec obstacles - mêmes repères de progrès que ci-dessus en rajoutant : - franchir les obstacles sans rupture (maintenir sa vitesse) - s'adapter aux intervalles entre les obstacles - construire un rythme de course</p>
<p><i>Combiner une course un saut un lancer pour faire la meilleure performance cumulée.</i></p>	<p>Courir longtemps : allure régulière, changement d'allure - trouver une allure de course soutenue et la maintenir dans la durée - courir en peloton suivant un rythme imposé - identifier différentes allures de course longue</p>
<p><i>Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques.</i></p>	<p>- courir avec un projet (en parcourant la plus grande distance dans une durée fixée, de 20 à 35 min) - gérer une allure de course en s'adaptant au terrain (cross) - en situation de cross, finir en accélérant</p> <p>Courir vite en relais : mêmes repères de progrès que la course de vitesse en ajoutant : - se mettre en action pour recevoir le témoin de son partenaire - transmettre le témoin au maximum de la vitesse avec un geste adapté</p>

<http://www.eps68.site.ac-strasbourg.fr/programmes-en-elementaire/>

<http://www.eps68.site.ac-strasbourg.fr/reperes-progressivite-en-maternelle/>

FAIRE LE LIEN AVEC
LES FONDAMENTAUX

LES DIVERS TYPES DE SITUATIONS D'ORAL

L'ORAL TRAVAILLÉ DANS LES SITUATIONS

- ORDINAIRES: SITUATIONS DE COMMUNICATION DE LA VIE QUOTIDIENNE
- PÉDAGOGIQUES RÉGULIÈRES OU LES ACTIVITÉS RITUALISÉES: DIRE LA DATE, DÉCRIRE COMMENT ON FAIT...
- POUR ENSEIGNER L'ORAL: CONDUITES DISCURSIVES: RACONTER, DÉCRIRE, EXPLIQUER, ARGUMENTER,...

Les divers types de situations d'oral et leur apprentissage

Le développement des compétences orales à l'école maternelle s'inscrit dans différentes modalités, toutes aussi essentielles les unes que les autres pour créer une dynamique d'apprentissage. L'enseignant peut se saisir de plusieurs lieux d'intervention sur l'oral :

- Il met à profit des situations naturelles et spontanées ainsi que les moments plus réguliers, voire ritualisés pour mettre les enfants en position de « travailler » effectivement l'oral : l'enfant apprend en compréhension (car l'enseignant surveille son expression au plan lexical et syntaxique) et en production : le maître rappelle l'enjeu du discours (expliquer une règle, récapituler) ; il fait reformuler l'enfant et celui-ci, au fil du temps, reformule de lui-même, montrant ainsi la compréhension de plus en plus aigüe qu'il a de la tâche. L'oral est alors travaillé par l'enfant, mis en œuvre, manipulé à bon escient et de manière régulière, sous la médiation consciente de l'enseignant (1) ;

Programmation des conduites discursives en lien avec les champs disciplinaires

Conduites discursives (intention, réalisation)	NARRATIVE raconter relater	DESCRIPTIVE décrire, comparer inventorier Observer, analyser constater, dénommer...	EXPLICATIVE expliciter donner des exemples commenter, illustrer informer, exposer...	INJONCTIVE demander, prier ordonner prescrire...	ARGUMENTATIVE convaincre, défendre plaider, argumenter justifier, réfuter...
FRANCAIS	Résumer une histoire. Imaginer la suite d'une histoire. Faire le compte-rendu d'une sortie. Parler d'un livre qu'on a lu. Présenter un fait divers, un article à partir de la lecture d'un article du JDE ou de Mon Quotidien.	Reformuler une règle de grammaire, conjugaison... Analyser les fonctions des groupes de mots dans une phrase et donner leur nature Analyser les terminaisons des verbes en conjugaison			Argumenter dans les dictées négociées.
MATHEMATIQUES	Reformuler l'énoncé d'un problème.	Décrire une figure en géométrie.	Schématiser une situation problème.	Inviter un élève à reformuler un énoncé.	Justifier, argumenter la démarche pour les résolutions de problèmes.
EPS	Verbaliser les règles d'un jeu. Faire le compte-rendu d'une rencontre sportive.		Enumérer les règles d'un jeu.	Elaborer un règlement. Revoir les règles d'un jeu.	Savoir répartir les rôles dans une équipe. Justifier les décisions prises par l'arbitre.



Classe de CP, éducation prioritaire

DIRE, LIRE, ÉCRIRE À TRAVERS LE CAHIER D'EPS

Je parle (mais aussi j'écris et je lis) en maths, en EPS, en sciences, ...

Je lis.

Des textes qui...

- racontent et décrivent
- expliquent
- donnent des consignes

Des tableaux
Des graphiques
Des schémas
Des cartes...

Je parle pour...

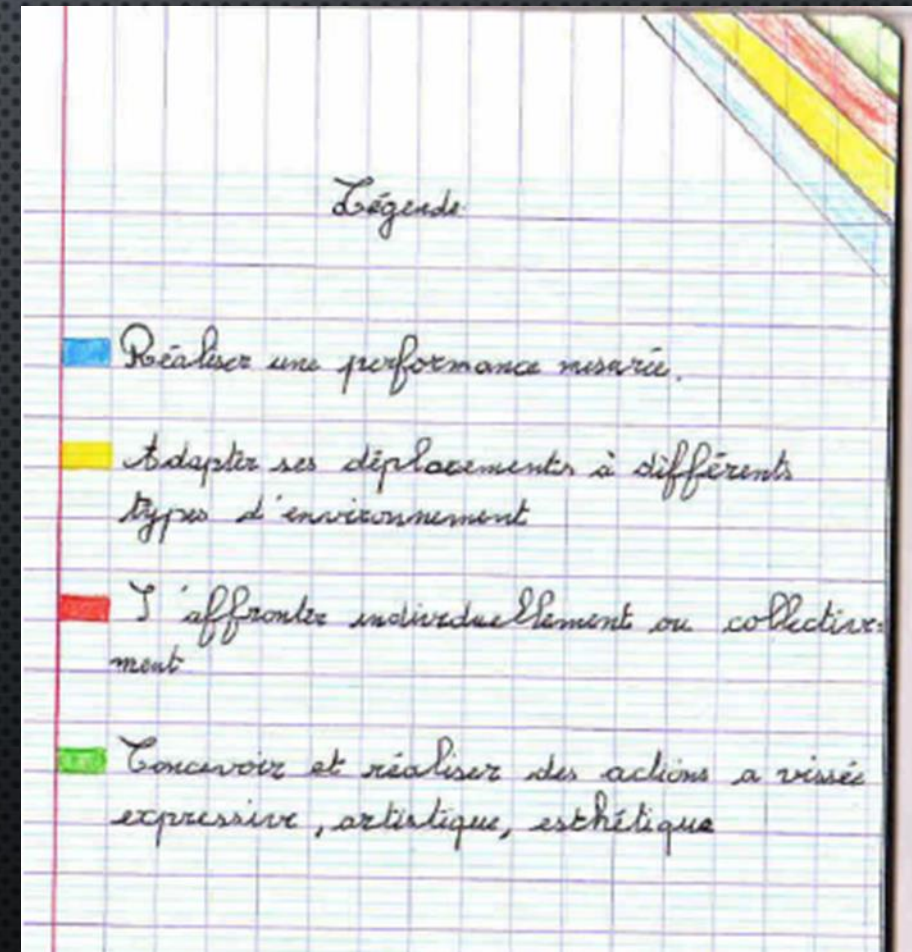
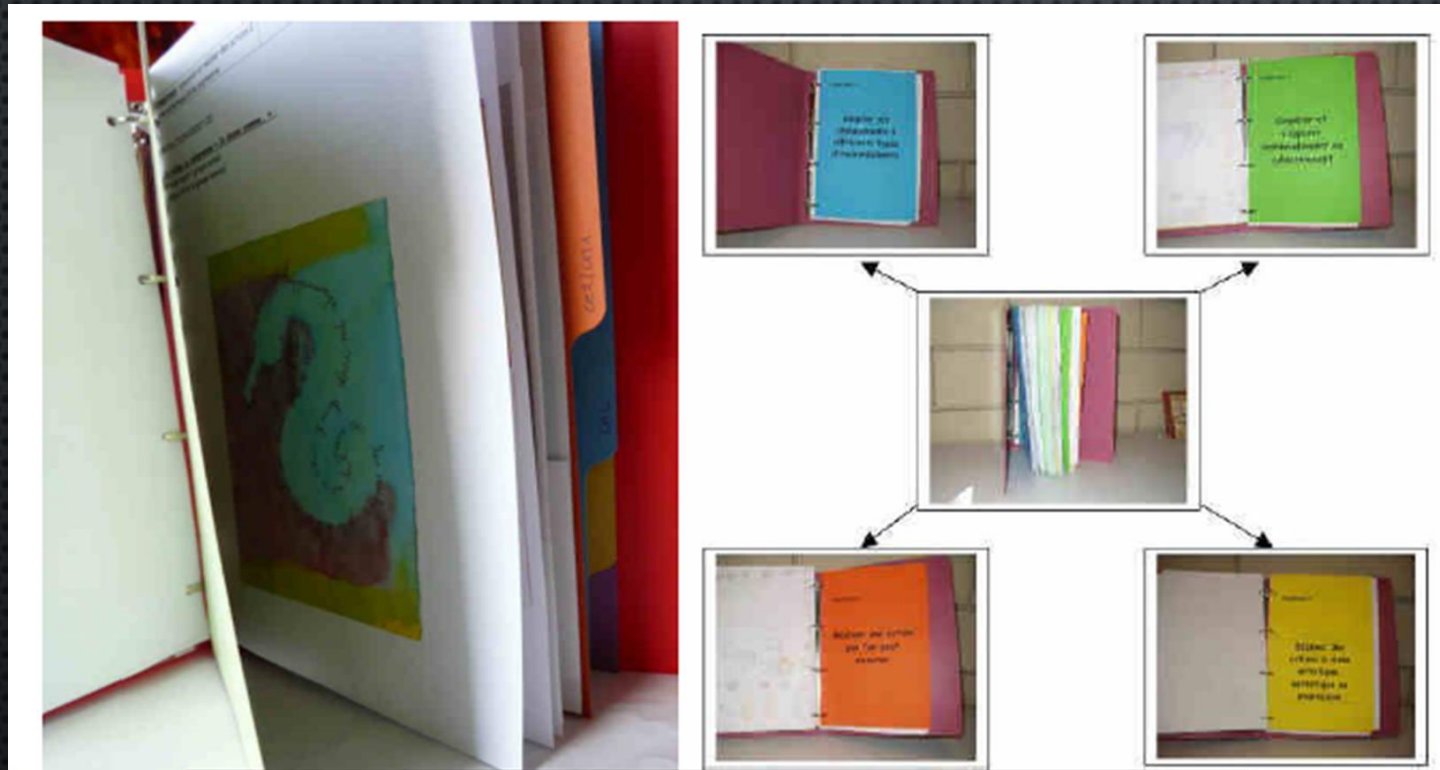


J'écris des phrases et des textes
pour

- Raconter
- Décrire
- Expliquer
- Ordonner, passer commande ou donner des consignes
- Argumenter, justifier, convaincre

Je réalise des tableaux, des schémas,
des graphiques, des cartes...

FORME ET ORGANISATION



LA MISE EN ŒUVRE PRATIQUE

LE CONTENU

- IL PEUT CONTENIR DES DOCUMENTS DIVERS QUI ONT DU SENS POUR L'ÉLÈVE : L'ÉLÈVE EST ACTEUR DE SES APPRENTISSAGES.
- IL COMPREND, SAIT CE QU'IL VA CONSTRUIRE, POURQUOI ET COMMENT.
- IL POURRA ALORS IDENTIFIER ET MESURER SES PROGRÈS.

LES FONCTIONS DU CAHIER D'EPS

→ **AVANT LA SÉANCE :**

- PRÉSENTATION DES SITUATIONS D'APPRENTISSAGE, PERMETTANT AUX ÉLÈVES DE « PRÉPARER » LA SÉANCE, D'ANTICIPER LEUR ACTION.
- PROPOSER DIFFÉRENTES FICHES : FICHES DE SÉCURITÉ (LES RÈGLES ET CONSIGNES À RESPECTER), FICHES DE MATÉRIELS...

→ **AU COURS DE LA SÉANCE :**

- PRÉSENTATION DES BUTS ET CRITÈRES DE RÉUSSITE DES SITUATIONS PROPOSÉES.

→ **APRÈS LA SÉANCE :**

- ÉTABLIR UN BILAN, VERBALISER ET FORMALISER LE VÉCU DE LA SÉANCE.

LES FONCTIONS DU CAHIER D'EPS

UNE FONCTION DE TRACE

→ LES DOCUMENTS ÉLABORÉS VONT CONSTITUER UNE MÉMOIRE *PERSONNALISÉE* DU VÉCU EN EPS DE L'ÉLÈVE

→ C'EST UNE ÉTAPE DANS LA CONSTRUCTION DES APPRENTISSAGES (AIDE À LA STRUCTURATION DES CONNAISSANCES / CAPACITÉS / ATTITUDES DE L'ÉLÈVE, PAR L'ÉLÈVE).

→ LE CAHIER D'EPS PEUT TÉMOIGNER DE L'INTERDISCIPLINARITÉ CONSTRUITE AUTOUR DE L'EPS.

LES TRACES VONT FAIRE DU CAHIER , L'ESPACE CONCRET DE MISE EN COHÉRENCE ENTRE LE « DIRE » ET LE « FAIRE » OÙ L'ÉLÈVE VA RÉALISER, FORMALISER, SE METTRE EN PROJET, S'ÉVALUER (J'ÉCRIS CE QUE J'AI FAIT, CE QUE JE VAIS FAIRE...).

LES FONCTIONS DU CAHIER D'EPS

UNE FONCTION DE COMMUNICATION

→ OUTIL DE COMMUNICATION AVEC :

- LES AUTRES ENSEIGNANTS : C' EST UNE TRACE DU CURSUS D' APPRENTISSAGE, UN OUTIL DE CONTINUITÉ AU SEIN DU CYCLE ET DE L' ÉCOLE.
- LES PARENTS : EN LEUR COMMUNIQUANT LES CONNAISSANCES, CAPACITÉS, ATTITUDES ET PROGRÈS DE LEUR ENFANT, LE COMPTE-RENDU DE LA RENCONTRE SPORTIVE...
- LES PARTENAIRES : LES INTERVENANTS EXTÉRIEURS.

LES FONCTIONS DU CAHIER D'EPS

UNE FONCTION D'ÉVALUATION

- ÉVALUATION :
 - DIAGNOSTIQUE
 - **FORMATIVE**
 - SOMMATIVE

- RÉALISÉE PAR :
 - L'ÉLÈVE,
 - SES CAMARADES
 - L'ENSEIGNANT

LE CAHIER D'EPS SERA L'OCCASION D'UN TRAVAIL INTERDISCIPLINAIRE, QUEL QUE SOIT LE CYCLE D'ENSEIGNEMENT.

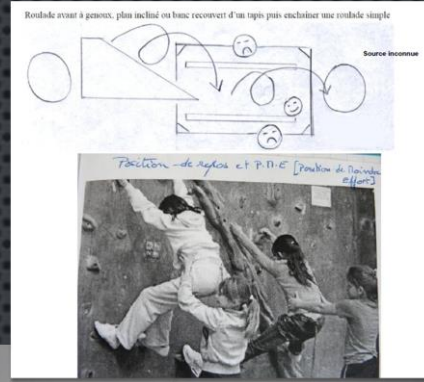
IL NE DOIT PAS ÊTRE CONÇU COMME UNE CHARGE SUPPLÉMENTAIRE DE TRAVAIL MAIS S'INSÉRER DANS LA PROGRAMMATION DE LA CLASSE.

Compétences	Exemples de mise en œuvre
Reformuler les consignes de l'adulte	En séance d'EPS, en collectif, avant l'activité
Etre capable de rappeler un évènement vécu collectivement	En classe, raconter une rencontre sportive
Dire ce que l'on fait ou ce que fait un camarade	Valider les critères de réussite de l'action... Expliquer ses procédures de réussite
Utiliser le lexique spécifique de l'EPS dans les différentes situations didactiques mises en jeu	S'appropriier des termes précis
Participer à l'élaboration d'un projet spécifique	Décider une organisation, discuter, débattre... Préparer une rencontre, un tournoi...
Expliciter les difficultés que l'on rencontre dans une activité	Commenter les actions, les difficultés Echanger sur l'activité, les situations, les comportements...

LES CONTENUS POSSIBLES

CONNAISSANCES SUR L'ACTIVITE

- REPRÉSENTATIONS (DESSINS / PHOTOGRAPHIES)
- PLANNING
- RÈGLES D'ACTION
- ASPECT CULTUREL
- FICHES TECHNIQUES, FICHES OUTILS
- RÈGLES DE SÉCURITÉ
- LEXIQUE
- ARBITRAGE



PLANNING E.P.S. 2 009 / 2 010

PERIODE 1 : du 18/09 au 19/11

Lundi 13 h 30 - 15 h 30
Mardi 13 h 30 - 15 h 30
Vendredi 13 h 30 - 15 h 30

PERIODE 2 : du 10/11 au 24/01

Lundi 15 h 30 - 16 h 30
Mardi 8 h 30 - 9 h 30
Vendredi 15 h 30 - 16 h 30

PERIODE 3 : du 25/01 au 04/04

Lundi 15 h 30 - 16 h 30
Mardi 8 h 30 - 9 h 30
Vendredi 15 h 30 - 16 h 30

PERIODE 4 : du 05/04 au 30/06

Lundi 13 h 30 - 15 h 40
Mardi 8 h 30 - 9 h 30

* Préparation des épreuves de fin d'année
* Mise en relation I.P.E.A. parties liées, tables d'attente

TYPES D'APS :

Activités qui peuvent être enseignées :

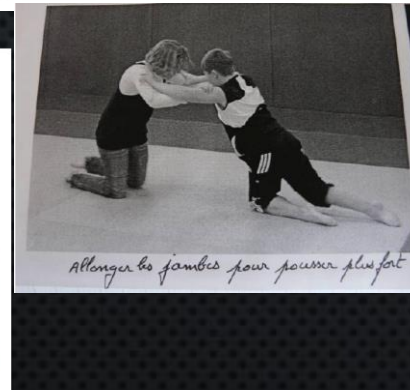
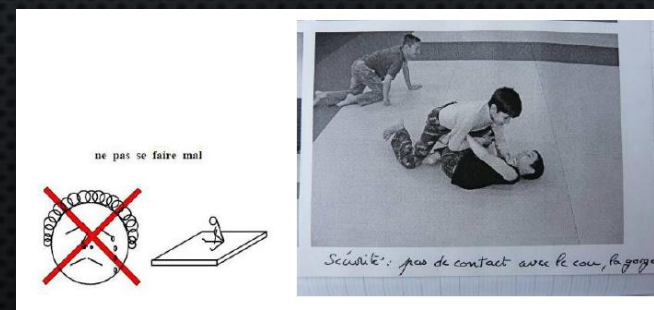
Activités qui doivent être enseignées à différents stades de développement :

Contenus et réaliser des actions à visée expressive, artistique, créative



LES REGLES SIMPLES D'ARBITRAGE EN HOCKEY

<p>Ne pas lever ses bras</p> <p>Ne pas lever ses jambes</p> <p>Ne pas pousser</p> <p>Ne pas taper</p>	<p>Lever ses bras</p> <p>Lever ses jambes</p> <p>Ne pas pousser</p> <p>Ne pas taper</p>	<p>Jouer de la balle avec les pieds</p> <p>Ne pas lever ses bras</p> <p>Ne pas lever ses jambes</p> <p>Ne pas pousser</p> <p>Ne pas taper</p>
---	---	---



LES CONTENUS POSSIBLES

CONNAISSANCES SUR L'ACTIVITE :

- REPRÉSENTATIONS (DESSINS), RÈGLES DU JEU, ASPECT CULTUREL, FICHES TECHNIQUES, RÈGLES DE SÉCURITÉ, LEXIQUE, ARBITRAGE.

CONNAISSANCES SUR SOI:

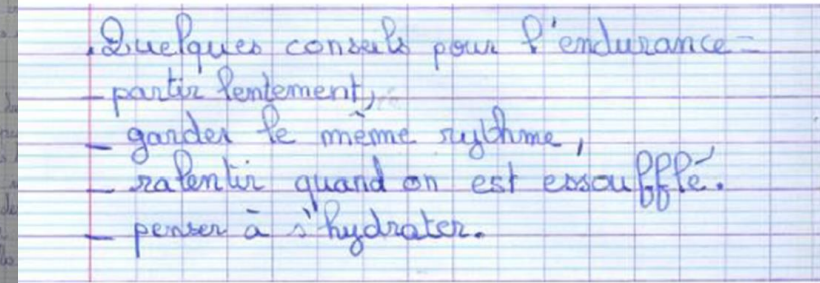
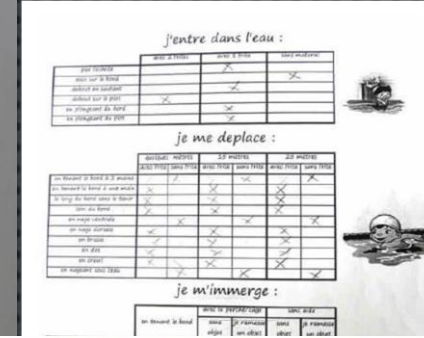
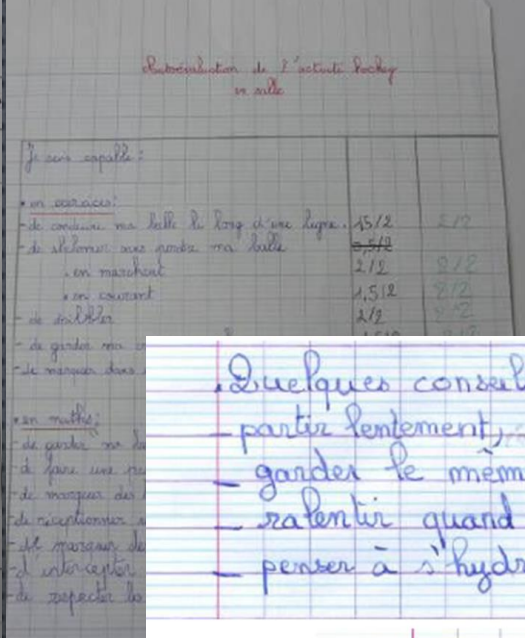
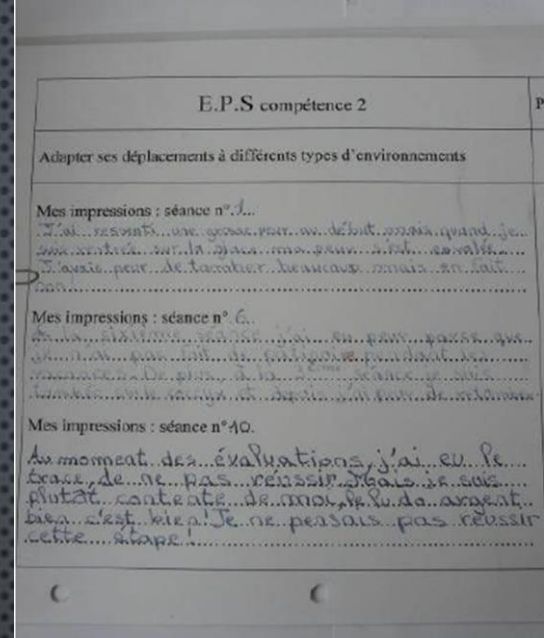
- EVALUATION, STRATÉGIE, RESPECT DES AUTRES, ESTIME ET CONNAISSANCE DE SOI, NOTION DE PLAISIR, D'EFFORT.

CONTRIBUTION A L'ACQUISITION D'AUTRES COMPETENCES

- DES EXEMPLES EN MATHÉMATIQUES, EN SCIENCES, EN FRANÇAIS, AVEC LES TICE.

CONNAISSANCES SUR SOI

- EVALUATION
- STRATÉGIES
- RESPECT DES AUTRES
- ESTIME ET CONNAISSANCE DE SOI
- IMPRESSIONS ET SENSATIONS



LES CONTENUS POSSIBLES

STRUCTURER SA PENSÉE

4 - Aider à la construction du nombre

Dénombrer, comparer des collections

De nombreuses situations de jeu (*individuel ou collectif*) peuvent aboutir à des résultats numériques, individuels ou collectifs (*d'enfant, de groupe ou de classe*). C'est le cas des situations de lancers qui visent à faire tomber des cibles (*bouteilles, briquettes, plots, quilles, au sol, en hauteur...*), à envoyer des projectiles dans une zone précise (*dans une boîte, à l'intérieur d'un tracé, sur une table ou une armoire...*) proche ou lointaine. **Si la collection d'objets (de cibles tombées, de balles envoyées dans la caisse, de sacs de graines parvenus dans la zone...) est encore « présente » au signal de fin de jeu (on ne doit pas les remettre en place en cours de jeu), elle peut être dénombrée, remplacée terme à terme par d'autres objets (un collier, une tour de lego...) afin d'en mémoriser la quantité.** Celle-ci peut alors traduire la réussite d'un enfant ou d'un groupe. Elle peut être conservée afin d'être comparée à celle obtenue plus tard dans la même situation afin de prendre conscience de ses progrès. « *Comprendre la notion de quantité implique pour l'enfant de concevoir que la quantité n'est pas la caractéristique d'un objet mais d'une collection d'objets. L'enfant doit également comprendre que le nombre sert à mémoriser la quantité. L'enfant fait d'abord appel à une estimation perceptive et globale (plus, moins, pareil, beaucoup, pas beaucoup). Progressivement, il passe de l'apparence des collections à la prise en compte des quantités. La comparaison des collections et la production d'une collection de même cardinal qu'une autre sont des activités essentielles pour l'apprentissage du nombre. Le nombre en tant qu'outil de mesure de la quantité est stabilisé quand l'enfant peut l'associer à une collection, quelle qu'en*

ENSEIGNER LES MATHÉMATIQUES

CYCLE 2

(Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères et des représentations.

- se repérer dans son environnement proche ;
- situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères :
 - vocabulaire permettant de définir des positions (gauche, droite, au-dessus, en dessous, sur, sous, devant, derrière, près, loin, premier plan, second plan, nord, sud, est, ouest, etc.) ;
 - vocabulaire permettant de définir des déplacements (avancer, reculer, tourner à droite/à gauche, monter, descendre, etc.).
- produire des représentations des espaces familiers (l'école, les espaces proches de l'école, le village, le quartier) et moins familiers (vécus lors de sorties) :
 - quelques modes de représentation de l'espace (maquettes, plans, photos).
- s'orienter et se déplacer en utilisant des repères ;
- réaliser des déplacements dans l'espace et les coder pour qu'un autre élève puisse les reproduire ;
- produire des représentations d'un espace restreint et s'en servir pour communiquer des positions ;
- programmer les déplacements d'un robot ou ceux d'un personnage sur un écran :
 - repères spatiaux ;
 - relations entre l'espace dans lequel on se déplace et ses représentations.

Espace et géométrie

Au cycle 2, les élèves acquièrent à la fois des connaissances spatiales comme l'orientation et le repérage dans l'espace et des connaissances géométriques sur les solides et sur les figures planes. Apprendre à se repérer et se déplacer dans l'espace se fait en lien étroit avec le travail dans « Questionner le monde » et « Éducation physique et sportive ». Les connaissances géométriques contribuent à la construction, tout au long de la scolarité obligatoire, des concepts fondamentaux d'alignement, de distance, d'égalité de longueurs, de parallélisme, de perpendicularité, de symétrie.

Attendus de fin de cycle

- comparer, estimer, mesurer des longueurs, des masses, des contenances, des durées ;
- utiliser le lexique, les unités, les instruments de mesures spécifiques de ces grandeurs ;
- résoudre des problèmes impliquant des longueurs, des masses, des contenances, des durées, des prix.


CYCLE 3

Dans la continuité du cycle 2, le travail sur l'estimation participe à la validation de résultats et permet de donner un sens concret aux grandeurs étudiées et à leur mesure (estimer en prenant appui sur des références déjà construites : longueurs et aire d'un terrain de basket, aire d'un timbre-poste, masse d'un trombone, masse et volume d'une bouteille de lait, etc.).

L'utilisation des grands nombres entiers et des nombres décimaux permet d'appréhender et d'estimer des mesures de grandeur : approche de la mesure non entière de grandeurs continues, estimation de grandes distances, de populations, de durées, de périodes de l'histoire, de superficies, de prix, de mémoire informatique, etc. Les élèves apprennent progressivement à résoudre des problèmes portant sur des contextes et des données issus des autres disciplines. En effet, les supports de prises d'informations variés (textes, tableaux, graphiques, plans) permettent de travailler avec des données réelles issues de différentes disciplines (histoire et géographie, sciences et technologie, éducation physique et sportive, arts plastiques). De plus, la lecture des données, les échanges oraux pour expliquer les démarches, et la production de réponses sous forme textuelle contribuent à travailler plusieurs composantes de la maîtrise de la langue dans le cadre des mathématiques. Enfin, les contextes des situations de proportionnalité à explorer au cours du cycle peuvent être illustrés ou réinvestis dans d'autres disciplines : problèmes d'échelle, de vitesse, de pourcentage (histoire et géographie, éducation physique et sportive, sciences et technologie), problèmes d'agrandissement et de réduction (arts plastiques, sciences).

APSA	Notion ou concept commun	Domaine mathématique	Cycle concerné
Jeux collectifs Athlétisme	Score	Connaissance des nombres entiers (Numération)	C1, C2
Athlétisme (saut en longueur, lancer, course de durée)	Longueur	Grandeur et mesure (longueur)	C1, C2, C3
Jeux collectifs Athlétisme (Danse)	Durée	Grandeur et mesure (durée)	C1, C2
Course d'orientation (Gymnastique) (Danse)	Espace	Espace et géométrie (Repérage dans l'espace)	C1, C2, C3
Acrosport ⁵ Lutte	Espace	Espace et géométrie (Repérage sur un quadrillage)	C2, C3
Sports collectifs	Score	Exploitation de données numériques (Proportionnalité)	C3
Athlétisme (saut en longueur, lancer)	Longueur	Connaissance des fractions simples et des nombres décimaux	C3

Séance 1

domaines / disciplines	EPS / athlétisme	- Français : langage oral, lecture, écriture - Mathématiques
<p data-bbox="504 525 726 648">Sauts et mesures de longueurs</p> 	<p data-bbox="861 486 1014 522">1) Sauts</p> <p data-bbox="792 572 1378 776"><u>Hauteur</u> : avec élan, sauter le plus haut possible par-dessus un fil ou une barre, avec une impulsion sur un seul pied. Prévoir de mesurer la hauteur (à la verticale, « au plus court »)</p> <p data-bbox="792 829 1391 1033"><u>Longueur</u> : après une course d'élan de 7 à 10 foulées (*), sauter (en un ou plusieurs bonds) le plus loin possible. Utiliser un décimètre pour mesurer la longueur du saut.</p> <p data-bbox="792 1086 1391 1205">Reprendre 3 fois chaque saut en hauteur et longueur. Faire noter les performances.</p>	<p data-bbox="1518 486 2015 522">2) De retour en salle de classe</p> <ul data-bbox="1454 536 2155 1250" style="list-style-type: none"> - comparer ses différentes performances personnelles. Quelle est la meilleure ? La moins bonne ? Calculer l'écart entre les 2. (travail individuel) - en travaillant à deux, comparer les valeurs obtenues et les unités utilisées. - Les ordonner en utilisant la même unité (par exemple cm, m et cm... *) - Mettre en relation la somme des longueurs de 3 sauts distincts et la longueur d'un triple bond. - Comparer les mesures obtenues pour les sauts en longueur et en hauteur. Sont-ils de même ordre de grandeur ? Quelle est pour l'un et l'autre l'unité qui semble la plus appropriée ? Discuter des critères de choix de chacun

EXEMPLE DE MISE EN ŒUVRE

DISPOSITIF

- Un couloir de 5 m de large.
- Une zone d'élan possible de 7 m de long.
- Une zone de réception de 25 m de long, balisée tous les 2 m. Les plots des 10 et 20 m sont de couleurs distinctes.
- Une limite de lancer matérialisée à ne pas dépasser (ne pas mordre).
- Les objets sont à disposition à l'arrière de la zone d'élan pour suggérer un élan possible.
- 4 lancers à la suite.

PHASE 1



1 (ou 2) juge(s) :

- donne le signal de lancer et pour récupérer les objets ;
- valide le lancer : non mordu et tombe dans la zone de réception (par la discussion) ;
- annonce la mesure ;
- note la performance.

L'enseignant :

- s'assure de la tenue des rôles ;
- donne le signal pour aller chercher les objets et s'assure des règles de sécurité.

2 rôles : le lanceur et le juge.

PHASE 2



Par la discussion, il apparaît que, pour être plus précis dans la mesure de la performance, il faut placer un juge à la chute de l'engin.

Mettre en place les règles de sécurité et le dialogue juge de plateau / juge mesureur / lanceur - Le juge de plateau : « mesureur ? Prêt ? » - Le mesureur répond : « prêt ! » en regardant en direction du lanceur.

L'enseignant :

- s'assure de la transmission du code et de l'attention du mesureur ;
- donne le signal pour récupérer les objets.

3 rôles : le lanceur, le juge de plateau, le mesureur.

PHASE 3



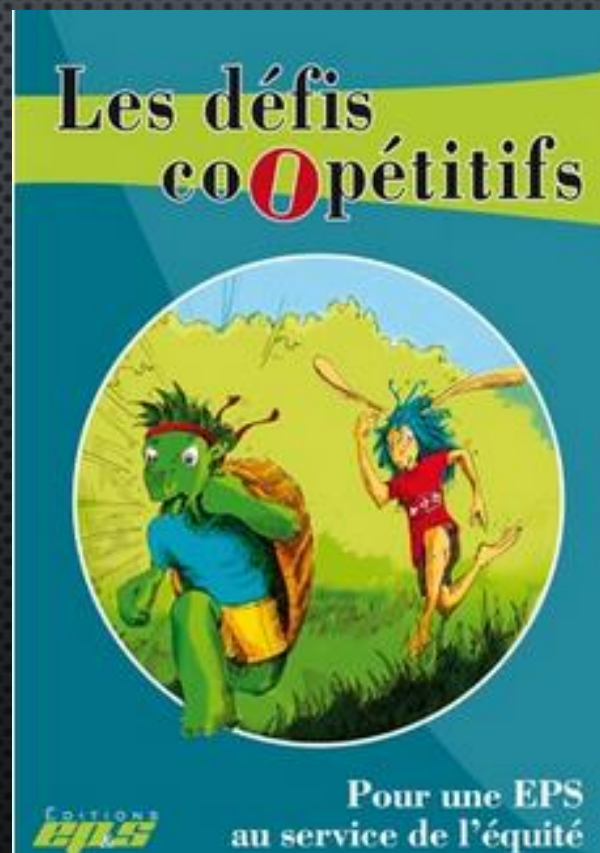
Par la discussion, il apparaît qu'un secrétaire permettrait au juge de plateau de ne se concentrer que sur une tâche, la sécurité, et que le lanceur pourrait lancer plus souvent.

Le juge de plateau donne également le signal pour récupérer les objets.

L'enseignant s'assure de la transmission du code et de l'attention du mesureur.

4 rôles : le lanceur, le juge de plateau, le mesureur, le secrétaire.

UN OUTIL POUR DIRE, LIRE, ÉCRIRE, CALCULER



MERCI POUR VOTRE ATTENTION