

COMPETENCE 1

LEÇON : Manipuler les objets

DOCUMENT : Guide pédagogique P 44

MATERIEL : Fanions, foulards, sifflet.

SEANCE : les couleurs

COURS : CP1

DUREE : 30

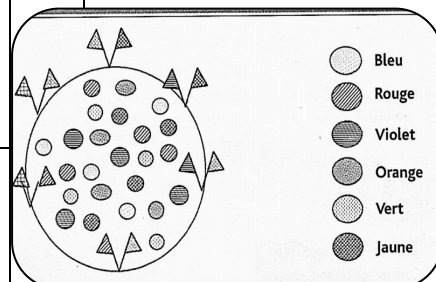
SEMAINE :

DATE :

HABILETES	CONTENUS
Identifier Réagir Nommer	sa couleur ; son équipe ; sa base au signal sa couleur
SITUATION Pour le concours d'identification des couleurs entre les classes ce CP1 le Directeur promet un lot de tee-shirts à la classe qui trouvera le nom de toutes les couleurs qu'on va présenter .Les élève du CP1 B veulent avoir la récompense, ils s'organisent identifient les couleurs et les nomment.	

DEROULEMENT

PLAN DU COURS	METHODE ET MOYENS	S.P	REponses ATTENDUES
I-PRESENTATION Prise en main Mise en train Mise en place des équipes Mise en situation	- mettre les apprenants en rang et par équipe Fait exploiter la situation Nouez les foulards autour du poignet Les conduire au terrain Courez lentement autour du terrain Fait identifier le terrain (ses limites sa forme la délimitation de chaque zone) Fait identifier les foulards Qu'est ce que c'est ? « au premier signal vous courez partout (en dispersion) dans le terrain Au deuxième signal vous restez en position accroupie 1 ^{er} signal tout ceux qui ont la couleur présentée doivent se tenir debout quelque soit l'endroit ou ils se trouvent sur le terrain 2 ^{eme} signal ils doivent courir et se placer entre leurs fanions (procéder par démonstration)	T.C	Ecoutent Emettent des hypothèses Exécutent Courent lentement autour puis dans le terrain sans se bousculer Répondent aux questions Ils se disposent tous dans leur base selon leur couleur
II- DEVELOPPEMENT a-mise en place des équipes b-Identification du principe du jeu	-Tous les élèves sont accroupis en dispersion sur toute la surface du terrain .Chacun à son foulard noué autour de son poignet. Présenter une couleur et donner ensuite le signal de départ Activité 1 Dès qu'une couleur est présentée, tous ceux qui portent cette couleur doivent se tenir debout Présenter les couleurs une à une	T.G	-Ecoutent les consignes



c-Pratique dirigée	Activité 2		
	<i>A la présentation de la couleur ils courent se placer dans leur zone au moment</i> Activité 3 <i>1^{er} signal : course en dispersion dans le terrain</i> <i>A l'annonce de la couleur l'équipe s'assoit</i> <i>A la 2^{eme} annonce les équipes accroupies se lèvent et courent autour du terrain</i> <i>Et le jeu reprend</i>		<i>Jouent</i>
<i>III-Evaluation</i>	<i>Si je lève votre couleur vous venez au centre du terrain</i> <i>Si je baise votre couleur vous regagnez votre base</i>	<i>T.I</i>	<i>- identifient leur couleur</i>
<i>Retour au calme</i>	<i>Faire asseoir les élèves par équipe au centre du terrain !</i> <i>Poser des questions sur le jeu</i> <i>Faire rappeler les actions motrices</i> <i>Faire ramasser le matériel</i> <i>Aller vous lavez les mains</i> <i>Conduire les équipes en classe dans l'ordre et la discipline</i>		<i>S'assoient par équipe au centre du terrain</i> <i>Rappellent les actions motrices</i> <i>Ramasse nt le matériel</i> <i>Se lavent les mains</i> <i>Vont en classe dans l'ordre et la discipline</i>

COMPETENCE 1

LEÇON : manipuler les objets

DOCUMENT : Guide pédagogique P 44

MATERIEL : Fanions, foulards, sifflet.

SEANCE : les couleurs

COURS : CP1

DUREE : 30

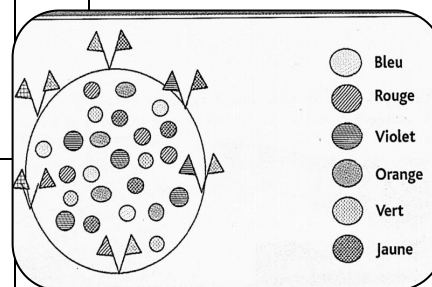
SEMAINE :

DATE :

HABILETES	CONTENUS
Identifier	Sa couleur Son équipe Sa base
Nommer	Sa couleur
Réagir	Au signal
SITUATION Pour le concours d'identification des couleurs entre les classes ce CP1 le Directeur promet un lot de tee-shirts à la classe qui trouvera le nom de toutes les couleurs qu'on va présenter. Les élève du CP1 B veulent avoir la récompense, ils s'organisent identifient les couleurs et les nomment.	

DEROULEMENT

PLAN DU COURS	METHODE ET MOYENS	S.P	REponses ATTENDUES
I-PRESENTATION Prise en main Mise en train Mise en place des équipes Mise en situation	- mettre les apprenants en rang et par équipe Fait exploiter la situation Nouez les foulards autour du poignet Les conduire au terrain Courez lentement autour du terrain Fait identifier le terrain (ses limites sa forme la délimitation de chaque zone) Fait identifier les couleurs Qu'est ce que c'est ? Situation 1 « si je lève votre couleur ; vous courez vers moi ; si je baisse votre couleur vous vous asseyez » Situation 2 Si je nomme votre couleur vous venez vers moi	T.C	Ecoutent Emettent des hypothèses Exécutent Courent lentement autour puis dans le terrain sans se bousculer Répondent aux questions Les élèves sont accroupis en dispersion sur toute la surface du terrain
II- DEVELOPPEMENT a-mise en place des équipes b-Identification du principe du jeu c-Pratique dirigée	-Tous les élèves sont accroupis en dispersion sur toute la surface du terrain. Chacun à son foulard noué autour de son poignet. Chaque équipe doit pouvoir réaliser au moins 4 à 5 essais pour se familiariser avec le jeu Activité 1 Dès qu'une couleur est présentée ; tous ceux qui portent cette couleur courent autour du terrain Au coup de sifflet ; ils	T.G	-Ecoutent les consignes

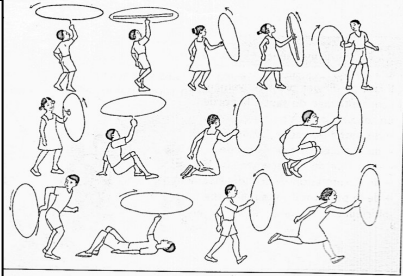


	<i>s'immobilisent</i>		
	<i>A la présentation de la couleur suivante ils courent se placer dans leur zone au moment ou l'équipe suivante effectue sa course</i> Activité 2 <i>1^{er} signal : course en dispersion dans le terrain et le jeu reprend</i>		<i>Jouent</i>
<i>III-Evaluation</i>	<i>Si je lève votre couleur vous venez au centre du terrain si je baisse votre couleur vous regagnez votre base celui qui ne réussit pas est éliminé</i>	<i>T.I</i>	<i>- identifient leur couleur</i>
<i>Retour au calme</i>	<i>Faire asseoir les élèves par équipe au centre du terrain !</i> <i>Poser des questions sur le jeu</i> <i>Faire rappeler les actions motrices</i> <i>Faire ramasser le matériel</i> <i>Aller vous lavez les mains</i> <i>Conduire les équipes en classe dans l'ordre et la discipline</i>		<i>S'assoient par équipe au centre du terrain</i> <i>Rappellent les actions motrices</i> <i>Ramasse nt le matériel</i> <i>Se lavent les mains</i> <i>Vont en classe dans l'ordre et la discipline</i>

COMPETENCE 1**EPS****COURS :** CP1**LEÇON :** manipuler les objets**DUREE :** 30**DOCUMENT :** Guide pédagogique P 44**SEMAINE :****MATERIEL :** Fanions, foulards, sifflet.**DATE :****SEANCE :** les actions générales

<u>HABILETES</u>	<u>CONTENUS</u>
<i>Identifier</i>	<i>Une balle</i> <i>Une cordelette</i> <i>Un bâton</i>
<i>Manier</i>	
<u>SITUATION</u> <i>A l'occasion de l'interclasse du premier trimestre entre les classes de CP ; le Directeur promet une coupe pour qui pourra créer le plus de jeux avec une balle. Les élèves du CP12 A s'organisent, créer des jeux et les présentent</i>	

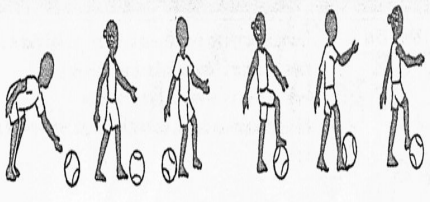
DEROULEMENT

<u>PLAN DU COURS</u>	<u>METHODE ET MOYENS</u>	<u>S.P</u>	<u>REponses ATTENDUES</u>
<i>I-PRESENTATION</i> Prise en main Mise en train Mise en place des équipes Mise en situation	- mettre les apprenants en rang et par équipe Fait exploiter la situation Nouez les foulards autour du poignet Les conduire au terrain Courez lentement autour du terrain Fait identifier le terrain (ses limites sa forme la délimitation de chaque zone) Fait identifier les objets à utiliser Qu'est ce que c'est ? Que peut-on en faire ?	T.C	Ecoutent Emettent des hypothèses Exécutent Courent lentement autour puis dans le terrain sans se bousculer Répondent aux questions C'est un bâton ; une corde... Répondent
<i>II-DEVELOPPEMENT</i> a-mise en place des équipes	-Tous les élèves sont en dispersion sur toute la surface du terrain .Chacun à son foulard noué autour de son poignet et son objet en main		
b-Identification du principe du jeu c-Pratique dirigée	Présente une corde Vous allez jouer avec cette corde partout dans le terrain et comme vous le voulez « jouez je vous regarde » Intervenir pour motiver les uns et encourager les autres Choisir une action motrice d'un élève, la faire verbaliser puis la faire imiter par tous	T.G	-c'est une corde Jouent avec les cordes sur toute la surface du terrain Tous arrêtent de jouer et regardent leur camarade
	Ex : « arrêtez ! regarder X que fait		

	<i>X ?</i>		
	<i>Fait répéter la réponse par 2 à 3 élèves</i> <i>« On va faire comme X »</i> <i>Relancer le jeu après une brève imitation par le groupe</i> <i>« on ne fait plus comme X trouvez d'autres jeux</i> <i>Reprendre le procédé et choisir à chaque fois d'autres actions motrices</i> <i>Faire une évaluation partielle</i>		<i>Verbalisent l'action de leur camarades</i> <i>Imitent le jeu de leur camarade</i>
<i>III-Evaluation</i>	<i>Organiser une mini compétition</i> <i>Faire rappeler les différentes actions motrices et la proposer sous forme de compétition avec élimination des apprenants qui échouent dans la réalisation</i> <i>A la fin déclarer vainqueur l'équipe dont le plus grand nombre d'élément a réussi</i>	<i>T.I</i>	<i>- font la compétition</i>
<i>Retour au calme</i>	<i>Faire asseoir les élèves par équipe au centre du terrain !</i> <i>Poser des questions sur le jeu</i> <i>Faire rappeler les actions motrices</i> <i>Faire ramasser le matériel</i> <i>Aller vous lavez les mains</i> <i>Conduire les équipes en classe dans l'ordre et la discipline</i>		<i>S'assoient par équipe au centre du terrain</i> <i>Rappellent les actions motrices</i> <i>Ramasse nt le matériel</i> <i>Se lavent les mains</i> <i>Vont en classe dans l'ordre et la discipline</i>

<u>HABILETES</u>	<u>CONTENUS</u>
<i>Identifier</i> <i>Manipuler</i> <i>Verbaliser</i> <i>Imiter</i>	<i>La balle</i> <i>Les actions motrices</i> <i>Les actions motrices</i>
<u>SITUATION</u> <i>A l'occasion de l'interclasse du premier trimestre entre les classes de CP ; le Directeur promet une coupe pour qui pourra créer le plus de jeux avec une balle. Les élèves du CP12 A s'organisent, créer des jeux et les présentent</i>	

DEROULEMENT

<u>PLAN DU COURS</u>	<u>METHODE ET MOYENS</u>	<u>S.P</u>	<u>REponses ATTENDUES</u>
<i>I-PRESENTATION</i> Prise en main Mise en train Mise en place des équipes Mise en situation	- mettre les apprenants en rang et par équipe Fait exploiter la situation Nouez les foulards autour du poignet Les conduire au terrain Courez lentement autour du terrain Présente la balle Qu'est ce que c'est ? Que peut -on faire avec cette balle Fait identifier les objets à utiliser Qu'est ce que c'est ? Que peut-on en faire ?	T.C	<i>Ecoutent</i> <i>Émettent des hypothèses</i> <i>Exécutent</i> <i>Courent lentement autour puis dans le terrain sans se bousculer</i> <i>Répondent aux questions</i> <i>C'est une balle</i> <i>C'est une balle</i> <i>Répondent</i> <i>Emettent des hypothèses</i>
<i>II- DEVELOPPEMENT</i> a-mise en place des équipes	-Tous les élèves sont debout en dispersion sur toute la surface du terrain .Chacun à son foulard noué autour de son poignet et sa balle en main		
b-Identification du principe du jeu c-Pratique dirigée	<i>Prenez chacun votre balle et jouez je vous regarde</i> <i>« arrêtez regardez X !</i> <i>Que fait X ?</i> <i>Fait répéter la réponse par 2 à 3 élèves</i> <i>« on fait tous comme X</i> <i>Relancer le jeu</i>	T.G	- <i>Ecoutent les consignes</i> <i>Tous arrêtent de jouer et regardent leur camarade</i>
			<i>Verbalisent l'action de leur</i>

	<i>On ne fait plus comme X</i>		<i>camarade</i>
	<i>Trouvez d'autres jeux encore</i> <i>« Arrêtez ! Regardez-Y</i> <i>Que fait- Y ?</i> <i>Fait répéter la réponse par 2 à 3 élèves</i> <i>« on fait tous comme Y</i> <i>Relancer le jeu</i> <i>On ne fait plus comme Y</i> <i>Reprendre plusieurs fois le jeu afin de verbaliser plusieurs actions motrices</i> <i>-citez les jeux que nous avons vus</i>		<i>Imitent le jeu de leur camarade</i> <i>Verbalisent et imitent</i> <i>Citent les jeux</i>
<i>III-Evaluation</i>	<i>« nous allons faire une compétition et chaque équipe va avoir des points »</i> <i>-rappelez les actions motrices imitées</i> <i>Si je nomme une action motrice vous la réaliser, celui qui échoue est éliminé</i> <i>-lancer attraper</i> <i>Contrôler du pied</i> <i>Dribler</i> <i>Faire rouler</i> <i>A la fin déclarer vainqueur l'équipe dont le plus grand nombre d'éléments a réussi.</i>	<i>T.I</i>	<i>- écoutent</i> <i>Rappellent les actions motrices</i> <i>Jouent selon la consigne</i>
<i>Retour au calme</i>	<i>-assez vous au centre du terrain</i> <i>Avec quel objet nous avons joué ?</i> <i>Citez les actions motrices réalisées</i> <i>Chefs, ramassez le matériel</i> <i>Donner les résultats de la compétition</i> <i>En équipe, allez-vous laver les mains</i> <i>Direction vers la classe</i>		<i>S'assoient par équipe au centre du terrain</i> <i>Une balle</i> <i>Rappellent les actions motrices</i> <i>Ramassent le matériel</i> <i>Se lavent les mains</i> <i>Vont en classe dans l'ordre et la discipline</i>

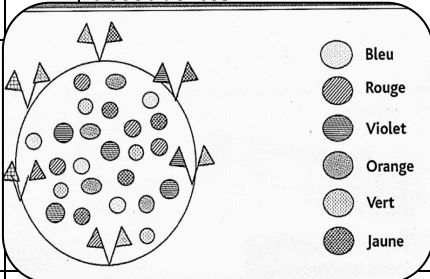
TABLEAU DES ACTIONS GENERALES (objets + actions motrices)

	<u>ACTIONS MOTRICES</u>								
OBJETS	Lancer	porter	tenir	Contrôler	Jongler	Sauter	pousser	tirer	Dribles
Balles	X	X	X	X	X	X	X		X
Cordes	X	X	X			X		X	
Bâtons	X	X	X			X		X	

COMPETENCE 1**EPS****COURS : CP1****LEÇON : Manipuler des objets****DUREE :30****DOCUMENT : Guide pédagogique P 44****SEMAINE :****MATERIEL : Fanions, foulards, sifflet .cordelette****DATE :****SEANCE : les différentes manières de réaliser une action motrice**

<u>HABILETES</u>	<u>CONTENUS</u>
Identifier Sauter (à) }	La corde de différentes manières
Verbaliser Imiter }	Les différentes manières
SITUATION A l'occasion de l'interclasse du premier trimestre entre les classes de CP ; le Directeur promet une coupe pour qui pourra créer le plus de jeux avec une corde. Les élèves du CP12 A s'organisent, créer des jeux et les présentent	

DEROULEMENT

<u>PLAN DU COURS</u>	<u>METHODE ET MOYENS</u>	<u>S.P</u>	<u>REPONSES ATTENDUES</u>
I-PRESENTATION Prise en main Mise en train Mise en place des équipes Mise en situation	- qui va nous rappeler les actions motrices que l'on a effectuées la dernière fois ? Les conduire au terrain Courez lentement autour du terrain Que chaque équipe regagne sa base Fait décrire la corde Aujourd'hui vous allez sauter à la corde et on va voir quoi est le plus fort	T.C	Nous avons joué avec la balle Nous avons lancé la balle sur notre tête ... Courrent lentement autour puis dans le terrain sans se bousculer Ils se placent dans leur base Entre les deux fanions C'est une corde Rappellent les différentes actions motrices déjà découvertes
II- DEVELOPPEMENT a-mise en place des équipes b-Identification du principe du jeu c-Pratique dirigée	-Tous les élèves sont debout en dispersion sur toute la surface du terrain .Chacun à son foulard noué autour de son poignet. Prenez vos cordes et sautez, je vous regarde ! « arrêtez ! regardez yao et koffi » « que fait yao ? » « comment il saute ? » « on dit que yao saute à cloche pied » « et Koffi comment il saute à la corde ? » « on dit Koffi saute pieds joints » On saute tous à cloche pied comme yao On ne saute plus comme Yao « maintenant on saute pieds joints comme Koffi »	 T.G	-Ecoutent les consignes Jouent avec les cordes Verbalisent l'action de leurs camarades Tous imitent les actions verbalisées

	« comment peut –on sauter ? »		
	« Arrêtez ! regardez Raïssa et Jean » Comment saute Raïssa ? « On dit que Raïssa saute en alternant pied gauche pied droit » « Et Jean comment il saute à la corde ? » « On dit que Jean saute pieds joints en avant et en arrière » Maintenant on saute comme Jean		
III-Evaluation Mini compétition	Vous allez sauter à cloche pieds d'un bout à l'autre du terrain et on va voir qui est fort Celui qui tombe ou s'arrête est éliminé Les bleus dans le terrain au signal vous sautez « il ya combien d'éliminés ? Les jaunes Les verts Les oranges Les rouges Les violets	T.C	- font la compétition selon l'ordre de passage Les Bleu Les jaunes Les verts Les oranges Les rouges Les violets
Retour au calme	-assez vous au centre du terrain Avec quel objet nous avons joué ? Citez les actions motrices réalisées Chefs, ramassez le matériel Donne les résultats de la compétition En équipe, allez-vous laver les mains Direction vers la classe		S'assoient par équipe au centre du terrain Une corde Rappellent les actions motrices Ramassent le matériel Se lavent les mains Vont en classe dans l'ordre et la discipline

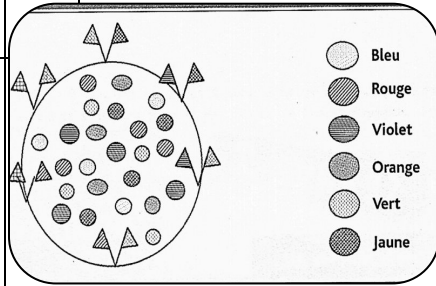
COMPETENCE 1**LEÇON :** Manipuler des objets**DOCUMENT :** Guide pédagogique P 44**MATERIEL :** Fanions, foulards, sifflet .cordelette**SEANCE :** les différentes manières de réaliser une action motrice**EPS****COURS :** CP1**DUREE :**30**SEMAINE :****DATE :**

<u>HABILETES</u>	<u>CONTENUS</u>
Identifier Sauter (à) }	La corde de différentes manières
Verbaliser Imiter }	Les différentes manières

SITUATION

A l'occasion de l'interclasse du premier trimestre entre les classes de CP ; le Directeur promet une coupe pour qui pourra créer le plus de jeux avec une corde.
Les élèves du CP12 A s'organisent, créent des jeux et les présentent

DEROULEMENT

<u>PLAN DU COURS</u>	<u>METHODE ET MOYENS</u>	<u>S.P</u>	<u>REPONSES ATTENDUES</u>
<i>I-PRESENTATION</i> Prise en main Mise en train Mise en place des équipes Mise en situation	- rappelez-moi les actions motrices que vous avez vues Fait faire deux tours de terrain Fait exécuter une ou deux actions motrices citées sous forme de mise en train Placez-vous sur vos bases entre vos deux fanions Bien aujourd'hui vous allez sauter à cloche pied sur un pied pendant 2 minutes et on va voir qui est le plus fort « au premier coup de sifflet vous commencez	T.C	Nous avons sauté à cloche pied et les deux pieds joints Courrent autour du terrain Se placent dans leur base Ecoutent les consignes Exécutent la tâche
<i>II- DEVELOPPEMENT</i> a-mise en place des équipes b-Identification du principe du jeu	-Tous les élèves sont debout en dispersion sur toute la surface du terrain avec une corde. Chacun à son foulard noué autour de son poignet.		
c-Pratique dirigée	Les rouges dans le terrain « sautez à cloche -pied sur place, je vous regarde « maintenant pieds joints Fait faire de même pour les autres équipes	T.G	-Ecoutent les consignes Sautent Passent tour à tour

	<i>Vous allez sauter à cloche pieds</i>		
<i>III-Evaluation Mini compétition</i>	<i>pendant deux minutes d'un bout à l'autre du terrain et on va voir qui est fort</i> <i>Celui qui tombe ou s'arrête avant le temps est éliminé</i> <i>Les bleus dans le terrain au signal vous sautez</i> <i>« il ya combien d'éliminés ?</i> <i>Les jaunes</i> <i>Les verts</i> <i>Les oranges</i> <i>Les rouges</i> <i>Les violets</i>	<i>T.C</i>	<i>- font la compétition selon l'ordre de passage</i> <i>Les Bleu</i> <i>Les jaunes</i> <i>Les verts</i> <i>Les oranges</i> <i>Les rouges</i> <i>Les violets</i>
<i>Retour au calme</i>	<i>-assez vous au centre du terrain</i> <i>Avec quel objet nous avons joué ?</i> <i>Rappelez moi les actions motrices réalisées</i> <i>Chefs, ramassez le matériel</i> <i>Qui est le meilleur ?</i> <i>En équipe, allez-vous laver les mains</i> <i>Direction vers la classe</i>		<i>S'assoient par équipe au centre du terrain</i> <i>Une corde</i> <i>Rappellent les actions motrices</i> <i>Ramassent le matériel</i> <i>Proclame les résultats</i> <i>Se lavent les mains</i> <i>Vont en classe dans l'ordre et la discipline</i>

COMPETENCE 1

LEÇON : pratiquer des jeux de locomotion (course)

DOCUMENT : Guide pédagogique P 44

MATERIEL : un témoin par équipe ; des seaux d'eau

SEANCE : le relai

COURS : CP1

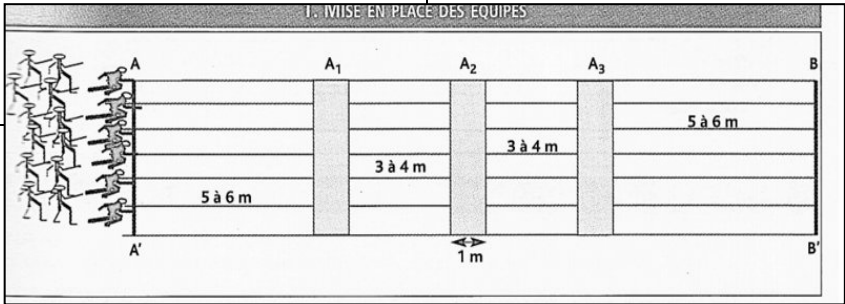
DUREE :

SEMAINE :

DATE :

HABILETES	CONTENUS
Identifier	L'espace de jeu
Réagir	Au signal
Courir	Une distance
Prendre /déposer	Un objet
Appliquer	Les règles d'hygiène, les règles de jeu ; de sécurité
SITUATION L'école organise une compétition de course à l'intention des élèves de CP avant les congés de Noël. Les élèves du CP1 veulent être les vainqueurs. Ils s'entraînent à réagir à un signal, à courir vite et droit.	

DEROULEMENT

PLAN DU COURS	METHODE ET MOYENS	S.P	REPONSES ATTENDUES
I-PRESENTATION Prise en main Mise en train Mise en place des équipes Mise en situation	- fait exploiter la situation Tout le monde en rang et direction vers le terrain Faire identifier l'espace de jeu Courez doucement dans votre couloir jusqu'au bout et revenez Dispose chaque équipe assise en rang devant son couloir derrière la ligne de départ Explication du jeu « au signal (coup de sifflet) le 1 ^{er} de chaque équipe court vite dans son couloir jusqu'au bout Contourne le fanion et revient en courant se mettre à la queue de son rang ; le 2 ^{eme} part aussitôt que son partenaire franchit la ligne d'arrivée. » « nous allons faire un exemple avec (2) camarades		Emettent des hypothèses Identifient Exécutent Ecoutent Font la démonstration
II-DEVELOPPEMENT a-mise en place des équipes b-Identification du principe du jeu c-Pratique dirigée	 Situation 1 Faire courir une à une les équipes Rouge Bleu Jaunes		Courent

	Vert		
	« à vos marques ! prêt ? partez Fait faire un deuxième essai Situation 2 Faire courir toutes les équipes ensemble En 2 essais		Courent par équipe
III-Evaluation Mini compétition	Maintenant nous allons faire une compétition Opposer les équipes .L'équipe vainqueur est celle dont le dernier coureur a franchi le 1 ^{er} la ligne d'arrivée Faire courir toutes les équipes ensemble.	T.C	- font la compétition
Retour au calme	Toutes les équipes sont assises au centre du terrain Pose des questions sur le jeu Fait rappeler le principe du jeu et les règles à observer Faire dire par les uns ce qui a fait gagner Faire prendre des résolutions pour la prochaine fois Les chefs ! ramassez le matériel Donne les résultats Tout le monde va se laver les mains Direction la classe		Exécutent Donnent des explications sur le jeu Ramassent le matériel Ecoutent les résultats de la compétition Vont se laver les mains Vont en classe dans l'ordre et la discipline

EPS

COMPETENCE 1

LEÇON : pratiquer des jeux de locomotion (course)

DOCUMENT : Guide pédagogique P 44

MATERIEL : un témoin par équipe ; des seaux d'eau

SEANCE : le témoin (relais navette)

COURS : CP1

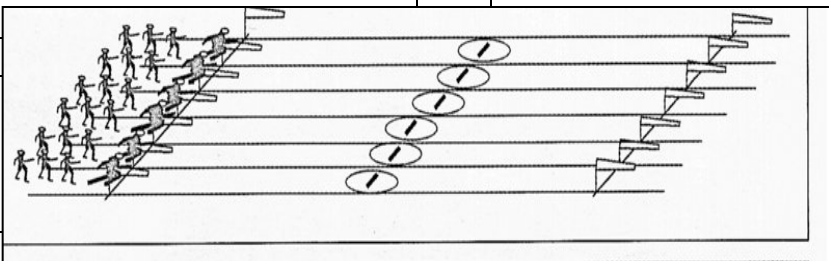
DUREE :

SEMAINE :

DATE :

HABILETES	CONTENUS
Identifier	L'espace de jeu
Réagir	Au signal
Courir	Une distance
Prendre /déposer	Un objet
Appliquer	Les règles d'hygiène, les règles de jeu ; de sécurité
SITUATION L'école organise une compétition de course à l'intention des élèves de CP avant les congés de Noël. Les élèves du CP1 veulent être les vainqueurs. Ils s'entraînent à réagir à un signal, à courir vite et droit.	

DEROULEMENT

PLAN DU COURS	METHODE ET MOYENS	S.P	REponses ATTENDUES
I-PRESENTATION Prise en main Mise en train Mise en place des équipes Mise en situation	- Tout le monde en rang et direction vers le terrain Faire identifier l'espace de jeu Courez doucement dans votre couloir jusqu'au bout et revenez Dispose chaque équipe assise en rang devant son couloir derrière la ligne de départ Situation 1 « au coup de sifflet ; le 1 ^{er} de chaque équipe court vite dans son couloir, dépose l'objet dans le rond, va contour le fanion de son équipe revient et le remet à son partenaire immédiatement qui à son tour en fait de même « celui qui ne dépose pas ou ne ramène pas l'objet reprend sa course Nous allons faire un exemple avec deux camarades Situation 2 Maintenant le 1 ^{er} coureur dépose l'objet à l'aller et revient sans le foulard le 2 ^{eme} part et récupère le foulard au retour	T.C	Identifier Exécutent Ecoutent
II-DEVELOPPEMENT a-mise en place des équipes			

	b-Identification du principe du jeu	<i>Le 1^{er} part, dépose le foulard dans le rond et le ramène au retour</i> <i>« en place »</i> <i>« A vos marque ! prêt ?</i> <i>Partez !</i> <i>Après deux essais passer à la situation 2</i>		<i>Courent</i>
	c-Pratique dirigée			<i>Courent par équipe</i>
	<i>III-Evaluation</i>	<i>Maintenant nous allons organiser un tournoi</i> <i>Au signal le 1^{er} de chaque équipe part dépose l'objet à l'aller et le récupère au retour</i> <i>A la fin de la compétition l'équipe classée 1^{er} est celle dont le dernier coureur a franchi le 1^{er} la ligne d'arrivée en respectant toute les étapes</i> <i>Celui qui ne réalise pas les actions reprend</i> <i>Mettez –vous en place</i> <i>Courez</i> <i>C'est bien bravo à tous</i>	<i>T.I</i>	<i>Exécutent la tache</i>
	<i>Retour au calme</i>	<i>Toutes les équipes sont assises au centre du terrain</i> <i>Pose des questions sur le jeu</i> <i>Fait rappeler le principe du jeu et les règles à observer</i> <i>Faire dire par les uns ce qui a fait gagner</i> <i>Faire prendre des résolutions pour la prochaine fois</i> <i>Les chefs ! ramassez le matériel</i> <i>Donne les résultats</i> <i>Tout le monde va se laver les mains</i> <i>Direction la classe</i>		<i>Exécutent</i> <i>Donnent des explications sur le jeu</i> <i>Ramassent le matériel</i> <i>Ecoutent les résultats de la compétition</i> <i>Vont se laver les mains</i> <i>Vont en classe dans l'ordre et la discipline</i>

EPS

COMPETENCE 1

LEÇON : pratiquer des jeux de locomotion (course)

DOCUMENT : Guide pédagogique P 44

MATERIEL : un témoin par équipe ; des cartons (3) par couloir des seaux d'eau

COURS : CP1

DUREE :

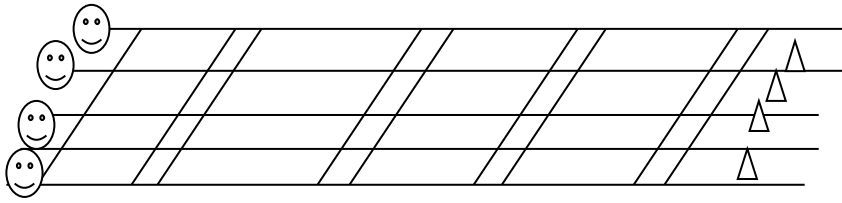
SEMAINE :

DATE :

SEANCE : le saut des rivières

HABILETES	CONTENUS
Identifier	L'espace de jeu
Réagir	Au signal
Courir	Une distance
Prendre /déposer	Un objet
Appliquer	Les règles d'hygiène, les règles de jeu ; de sécurité
SITUATION L'école organise une compétition de course à l'intention des élèves de CP avant les congés de Noël. Les élèves du CP1 veulent être les vainqueurs. Ils s'entraînent à réagir à un signal, à courir vite et droit.	

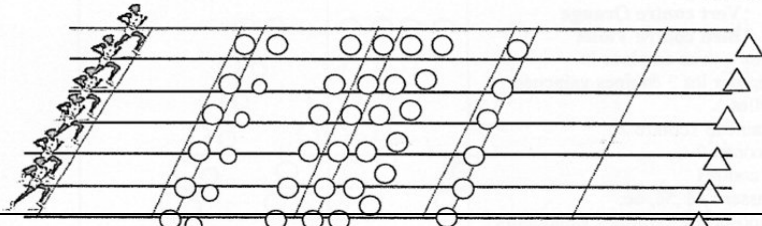
DEROULEMENT

PLAN DU COURS	METHODE ET MOYENS	S.P	REponses ATTENDUES
I-PRESENTATION Prise en main Mise en train Mise en place des équipes Mise en situation	- mettre les élèves en rang par équipe et les conduire au terrain Fait identifier l'espace de jeu Courez doucement dans votre couloir jusqu'au bout en sautant les bandes et revenez ! Chaque équipe est assise en rang devant son couloir, derrière la ligne de départ « au signal le 1 ^{er} coureur de chaque équipe court vite dans son couloir ; saute les rivières va contourner le fanion et revient en sautant les rivières s'assoie derrière son groupe une fois la ligne d'arrivée franchie Le suivant part aussitôt (sans qu'on le tape dans la main) « Celui qui ne réussit pas reprend sa course » Amener deux élèves à faire un essai Mettez-vous en place !	T.C	Ecoute le maitre Se mettent en rang par équipe et vont au terrain Courent lentement autour puis dans le terrain sans se bousculer Sont en rang devant leur couloir derrière la ligne de départ Ecoutent
II-DEVELOPPEMENT a-mise en place des équipes b-Identification du principe du jeu c-Pratique dirigée	-Tous les élèves sont dans leur base .Chacun à son foulard noué autour de son poignet. 		

	-« A vos marque ! »		-
	« 1-2-3- partez ! (coup de sifflet) Amener les équipes à faire deux essais « A l'aller le 1 ^{er} coureur saute les rivières revient en sautant les rivières Le 2 ^{eme} coureur part comme le premier Faire rappeler le principe du jeu et ses règles Organiser la compétition	T.G	
III-Evaluation Mini compétition	Maintenant nous allons organiser un tournoi A l'aller le 1 ^{er} coureur saute les rivières contourne le fanion au bout et revient en contournant et en sautant les rivières 1 – opposer les équipes 2 par 2 Rouge contre Jaune Bleu contre Violet « Mettez –vous en place ! A la fin de la compétition L'équipe classée première est celle dont le dernier coureur a franchi le 1 ^{er} la ligne d'arrivée 2- opposer les 3 équipes vaincues entre elles 3- opposer les 3 équipes vainqueur entre elles Faire le classement final	T.I	- courent sautent et prennent le témoin
Retour au calme	Toutes les équipes sont assises au centre du terrain Pose des questions sur le jeu Fait rappeler le principe du jeu et les règles à observer Faire dire par les uns ce qui a fait gagner Faire prendre des résolutions pour la prochaine fois Les chefs ! ramassez le matériel Donne les résultats Tout le monde va se laver les mains Direction la classe		Exécutent Donnent des explications sur le jeu Ramassent le matériel Ecoutent les résultats de la compétition Vont se laver les mains Vont en classe dans l'ordre et la discipline

<u>HABILETES</u>	<u>CONTENUS</u>
Identifier	L'espace de jeu
Réagir	Au signal
Courir	Une distance
Prendre /déposer	Un objet
Appliquer	Les règles d'hygiène, les règles de jeu ; de sécurité
<u>SITUATION</u>	
L'école organise une compétition de course à l'intention des élèves de CP avant les congés de Noël. Les élèves du CP1 veulent être les vainqueurs. Ils s'entraînent à réagir à un signal, à courir vite et en sautant des obstacles.	

DEROULEMENT

<u>PLAN DU COURS</u>	<u>METHODE ET MOYENS</u>	<u>S.P</u>	<u>REPONSES ATTENDUES</u>
<i>I-PRESENTATION</i> Prise en main Mise en train Mise en place des équipes Mise en situation	- fait exploiter la situation Mettre les apprenants en rang par équipes et les conduire au terrain Fait identifier l'espace de jeu Sautez d'un point à l'autre de votre couloir pieds joints les mains aux hanches Disposer chaque équipe devant son couloir derrière la ligne de départ Situation 1 « au signal vous allez partir à cloche pied mais pieds joints dans les cercles posés au sol jusqu'au bout et revenir en courant » Situation 2 « Au signal le 1^{er} de chaque équipe part en sautant à cloche pied jusqu'au bot contourne le fanion et revient en sautant pieds joints toucher le N 2 qui part « Celui qui ne réussit pas reprend sa course Amener deux élèves à faire un essai « A vos marque ! prêt	T.C	Emettent des hypothèses Se mettent en rang par équipe et vont au terrain Courent lentement autour puis dans le terrain sans se bousculer Ecoutent Font l'essai
<i>II-DEVELOPPEMENT</i> a-mise en place des équipes			

	<i>1-2-3 partez</i>		<i>-Ecoutent les consignes</i>
<i>b-Identification du principe du jeu</i> <i>c-Pratique dirigée</i>	<i>Amener les équipes à faire deux essais</i> <i>A l'aller le 1^{er} coureur saute les rivières, dépose le témoin et revient sautant les rivières prend le témoin</i> <i>Le 2eme coureur récupère le témoin part aussitôt que le premier lui remet le témoin</i> <i>Fait rappeler le principe du jeu et ses règles</i> <i>Organiser la compétition</i>	<i>T.G</i>	<i>Courent en sautant les rivières</i>
<i>III-Evaluation</i> <i>Mini compétition</i>	<i>Maintenant nous allons organiser un tournoi</i> <i>A l'aller le 1^{er} coureur saute les rivières contourne le fanion au bout et revient en contournant et en sautant les rivières</i> <i>1 – opposer les équipes 2 par 2</i> <i>Rouge contre Jaune</i> <i>Bleu contre Violet</i> <i>« Mettez –vous en place !</i> <i>A la fin de la compétition</i> <i>L'équipe classée première est celle dont le dernier coureur a franchi le 1^{er} la ligne d'arrivée</i> <i>2- opposer les 3 équipes vaincues entre elles</i> <i>3- opposer les 3 équipes vainqueur entre elles</i> <i>Faire le classement final</i>	<i>T.C</i>	<i>- courent sautent et prennent le témoin</i>
<i>Retour au calme</i>	<i>Toutes les équipes sont assises au centre du terrain</i> <i>Pose des questions sur le jeu</i> <i>Fait rappeler le principe du jeu et les règles à observer</i> <i>Faire dire par les uns ce qui a fait gagner</i> <i>Faire prendre des résolutions pour la prochaine fois</i> <i>Les chefs ! ramassez le matériel</i> <i>Donne les résultats</i> <i>Tout le monde va se laver les mains</i> <i>Direction la classe</i>		<i>Exécutent</i> <i>Donnent des explications sur le jeu</i> <i>Ramassent le matériel</i> <i>Ecoutent les résultats de la compétition</i> <i>Vont se laver les mains</i> <i>Vont en classe dans l'ordre et la discipline</i>

EPS

COMPETENCE 1

LECON : pratiquer des jeux de locomotion (course)

DOCUMENT : Guide pédagogique P 44

MATERIEL : un témoin par équipe ; un sac de café si possible par équipe des seaux d'eau

SEANCE : course en sac 1

COURS : CP1

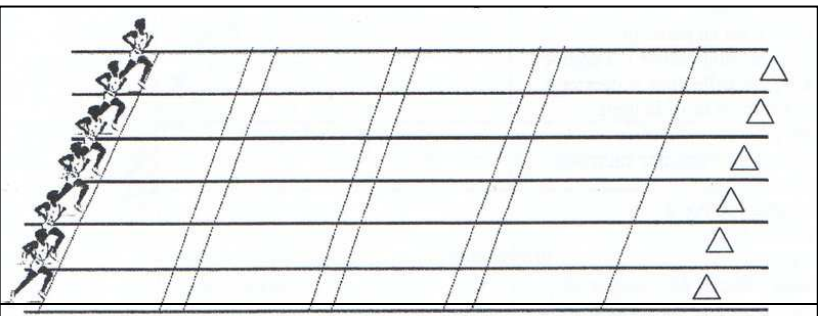
DUREE :

SEMAINE :

DATE :

HABILETES	CONTENUS
Identifier	L'espace de jeu
Réagir	Au signal
Courir	Une distance
Prendre /déposer	Un objet
Appliquer	Les règles d'hygiène, les règles de jeu ; de sécurité
SITUATION Dans le cadre des préparatifs de la fête prochaine des écoles le directeur veut récompenser l'équipe qui va bien courir dans des sacs .Les élèves du CP1 veulent prendre la coupe .Ils s'organisent réagissent au signal et font les jeux de course en sac sur un espace aménagé.	

DEROULEMENT

PLAN DU COURS	METHODE ET MOYENS	S.P	REponses ATTENDUES
I-PRESENTATION Prise en main Mise en train Mise en place des équipes Mise en situation	- fait exploiter la situation - fait exploiter la situation Mettre les apprenants en rang par équipes et les conduire au terrain Fait identifier l'espace de jeu Vous aller partir en sautant pieds joints jusqu'au bout et revenir ! Disposer chaque équipe devant son couloir derrière la ligne de départ Le premier tient le sac Au signal le premier de chaque équipe met les pieds dans le sac part jusqu'au bout contourne le fanion et revient toucher le N2 qui part à son tour « Celui qui sort du sac reprend le jeu au départ » Amener deux élève à faire un essai « A vos marque ! prêt ? partez !	T.C	Emettent des hypothèses Se mettent en rang par équipe et vont au terrain Courent lentement autour puis dans le terrain sans se bousculer Ecoutent Font l'essai
II-DEVELOPPEMENT a-mise en place des équipes b-Identification du principe du jeu c-Pratique dirigée			

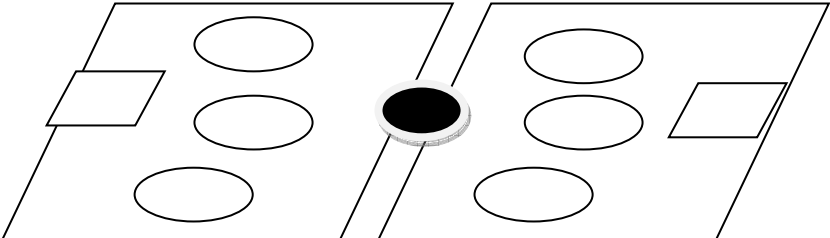
	<i>-Partez ! coup de sifflet</i>		<i>-font leurs essais</i>
	<i>Observer les équipes jouer</i> <i>Intervenir pour reformuler si nécessaire les consignes</i> <i>Amener les équipes à faire 2 essais puis passer à l'évaluation</i> <i>Faire rappeler ce qu'il fallait faire</i>	<i>T.C</i>	
<i>III-Evaluation</i>	<i>Maintenant nous allons organiser un tournoi</i> <i>« Au signal le 1^{er} de chaque équipe les pieds dans le sac part, prend le témoin contourne le fanion, sort du sac et revient remettre le témoin au N2 qui a son tour part dépose le témoin prend le sac et revient</i> <i>« Celui qui ne réalise pas correctement les actions reprend le jeu au départ »</i> <i>1 – opposer les équipes 2 par 2</i> <i>Rouge contre Jaune</i> <i>Bleu contre Violet</i> <i>« Mettez –vous en place</i> <i>A la fin de la compétition l'équipe classée première est celle dont le dernier coureur a franchi le 1^{er} la ligne d'arrivée</i> <i>2- opposer les 3 équipes vaincues entre elles</i> <i>3- opposer les 3 équipes vainqueur entre elles</i> <i>Faire le classement final</i>	<i>T.I</i>	<i>- font le tournoi</i>
<i>Retour au calme</i>	<i>Toutes les équipes sont assises au centre du terrain</i> <i>Pose des questions sur le jeu</i> <i>Fait rappeler le principe du jeu et les règles à observer</i> <i>Faire dire par les uns ce qui a fait gagner</i> <i>Faire prendre des résolutions pour la prochaine fois</i> <i>Les chefs ! ramassez le matériel</i> <i>Donne les résultats</i> <i>Tout le monde va se laver les mains</i> <i>Direction la classe</i>		<i>Exécutent</i> <i>Donnent des explications sur le jeu</i> <i>Ramassent le matériel</i> <i>Ecoutent les résultats de la compétition</i> <i>Vont se laver les mains</i> <i>Vont en classe dans l'ordre et la discipline</i>

EPS

DATE :

<u>HABILETES</u>	<u>CONTENUS</u>
<i>Identifier</i> <i>Pratiquer</i> <i>Réceptionner</i> <i>Contrôler</i> <i>Intercepter</i> <i>Appliquer</i>	<i>Le jeu</i> <i>L'espace de pratique</i> <i>Le touche- ballon</i> <i>La balle</i> <i>La passe</i> <i>Les règles d'hygiène corporelle et vestimentaires</i> <i>Les règles liées à l'activité et de sécurité</i>
<u>SITUATION</u> <i>L'Inspecteur organise un tournoi de jeux collectifs entre les écoles. Les élèves du CP1 A veulent être les meilleurs .Ils s'organisent font des jeux de passes de contrôles et des tirs sur les espaces aménagés.</i>	

DEROULEMENT

<u>PLAN DU COURS</u>	<u>METHODE ET MOYENS</u>	<u>S.P</u>	<u>REponses ATTENDUES</u>
<i>I-PRESENTATION</i> Prise en main Mise en train Mise en place des équipes Mise en situation	- fait exploiter la situation Mettre les apprenants en rang par équipes et les conduire au terrain Fait identifier l'espace de jeu Donner une balle à chaque équipe Faites des passes entre vous Dispose chaque équipe en cercle sur une partie du terrain avec un joueur au milieu Explique le jeu « Au signal le joueur du milieu lance la balle à chacun de ses partenaires autour du cercle qui la réceptionne et lui retourne sous forme de passe Le dernier qui reçoit la balle passe au milieu et le jeu reprend Fait faire un exemple	T.C	Emettent des hypothèses Se mettent en rang par équipe et vont au terrain Courent lentement autour puis dans le terrain sans se bousculer Ecoutent
<i>II-DEVELOPPEMENT</i> a-mise en place des équipes b-Identification du principe du jeu			

	<i>Demande à toutes les équipes de</i>		<i>-Ecoutent les consignes</i>
<i>c-Pratique dirigée</i>	<i>Jouer</i> <i>« Jouer (05min)</i> <i>Observer toutes les équipes jouer</i> <i>pendant 05 min</i> <i>Puis passer à l'évaluation</i>	<i>T.G</i>	<i>Font leurs essais</i>
<i>III-Evaluation</i> <i>Mini compétition</i>	<i>Maintenant nous allons organiser</i> <i>un tournoi</i> <i>Situation 1</i> <i>« Vous aller vous faire la passe de la</i> <i>main si vous réussissez à vous faire</i> <i>5 passes sans que vos adversaires</i> <i>ne touche la balle ; vous marquez 3</i> <i>points</i> <i>« si vos adversaires interceptent la</i> <i>balle ils marquent 2 points et c'est</i> <i>eux qui gagnent</i> <i>1-</i> <i> Opposer les équipes deux</i> <i> par deux</i> <i>Rouge contre jaune</i> <i>*vert contre Orange</i> <i>*Bleu contre Violet</i> <i>2-opposer les 3 équipes vaincues</i> <i>entres elles</i> <i>3- opposer les 3 équipes vainqueurs</i> <i>entre elles</i>	<i>T.I</i>	<i>- se font les passes de la</i> <i>main jusqu'au but adverse et</i> <i>y déposent la balle</i>
<i>Retour au calme</i>	<i>Toutes les équipes sont assises au</i> <i>centre du terrain</i> <i>Pose des questions sur le jeu</i> <i>Fait rappeler le principe du jeu et</i> <i>les règles à observer</i> <i>Faire dire par les uns ce qui a fait</i> <i>gagner</i> <i>Faire prendre des résolutions pour</i> <i>la prochaine fois</i> <i>Les chefs ! ramassez le matériel</i> <i>Donne les résultats</i> <i>Tout le monde va se laver les mains</i> <i>Direction la classe</i>		<i>Exécutent</i> <i>Donnent des explications sur</i> <i>le jeu</i> <i>Ramassent le matériel</i> <i>Ecoutent les résultats de la</i> <i>compétition</i> <i>Vont se laver les mains</i> <i>Vont en classe dans l'ordre</i> <i>et la discipline</i>

EPS

COMPETENCE 2

LEÇON : les jeux de lancer

DOCUMENT : Guide pédagogique P 44

MATERIEL : un ballon par équipe ; des seaux d'eau

SEANCE : le touche ballon 2

COURS : CP1

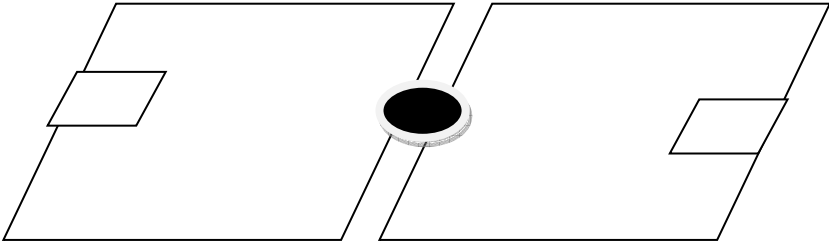
DUREE : 30

SEMAINE :

DATE :

<u>HABILETES</u>	<u>CONTENUS</u>
<i>Identifier</i> <i>Progresser</i> <i>Réceptionner</i> <i>Exécuter</i> <i>Appliquer</i>	<i>Le jeu</i> <i>L'espace de pratique</i> <i>Par passe vers le but adverse</i> <i>La passe d'un partenaire</i> <i>Des passes</i> <i>Les règles d'hygiène corporelle et vestimentaires</i> <i>Les règles liées à l'activité et de sécurité</i>
<u>SITUATION</u> <i>L'Inspecteur organise un tournoi de jeux collectifs entre les écoles. Les élèves du CP1 A veulent être les meilleurs .Ils s'organisent font des jeux de passes de contrôles et des tirs sur les espaces aménagés.</i>	

DEROULEMENT

<u>PLAN DU COURS</u>	<u>METHODE ET MOYENS</u>	<u>S.P</u>	<u>REPONSES ATTENDUES</u>
I-PRESENTATION Prise en main Mise en train Mise en place des équipes Mise en situation	- fait exploiter la situation Mettre les apprenants en rang par équipes et les conduire au terrain Fait identifier l'espace de jeu Donner une balle à chaque équipe Faites des passes entre vous Dispose chaque équipe en cercle sur une partie du terrain avec un joueur au milieu Explique le jeu « Au signal le joueur du milieu envoie la balle du pied à chacun de ses partenaires du cercle qui la réceptionne et la lui retourne par passe Le dernier qui reçoit la balle passe au milieu et le jeu reprend Fait faire un exemple	 T.C	Emettent des hypothèses Se mettent en rang par équipe et vont au terrain Courrent lentement autour puis dans le terrain sans se bousculer Ecoutent
II-DEVELOPPEMENT a-mise en place des équipes b-Identification du principe du jeu			

	<i>Demande à toutes les équipes de</i>		<i>-Ecoutent les consignes</i>
<i>c-Pratique dirigée</i>	<i>jouer</i> <i>« Jouer (05min)</i> <i>*Maintenant vous allez jouez ; si celui du milieu intercepte une passe, celui dont la passe a été interceptée passe au milieu et le jeu continu</i> <i>« Jouez »</i>	<i>T.G</i>	<i>Font leurs essais</i>
<i>III-Evaluation</i>	<i>« A présent nous allons organiser un tournoi »</i> <i>« Vous aller vous faire la passe du pied si les joueurs de la même équipe arrivent à faire 5 passes sans que les adversaires ne touchent au ballon</i> <i>L'équipe en attaque marque 3 points</i> <i>« Toute attaque interceptée donne deux points à l'équipe qui défend</i> <i>1-</i> <i>Opposer les équipes deux par deux</i> <i>Rouge contre jaune</i> <i>*vert contre Orange</i> <i>*Bleu contre Violet</i> <i>2-opposer les 3 équipes vaincues entres elles</i> <i>3- opposer les 3 équipes vainqueurs entre elles</i>	<i>T.C</i>	<i>Font une compétition</i>
<i>Retour au calme</i>	<i>Toutes les équipes sont assises au centre du terrain</i> <i>Pose des questions sur le jeu</i> <i>Fait rappeler le principe du jeu et les règles à observer</i> <i>Faire dire par les uns ce qui a fait gagner</i> <i>Faire prendre des résolutions pour la prochaine fois</i> <i>Les chefs ! ramassez le matériel</i> <i>Donne les résultats</i> <i>Tout le monde va se laver les mains</i> <i>Direction la classe</i>		<i>Exécutent</i> <i>Donnent des explications sur le jeu</i> <i>Ramassent le matériel</i> <i>Ecoutent les résultats de la compétition</i> <i>Vont se laver les mains</i> <i>Vont en classe dans l'ordre et la discipline</i>

EPS

COMPETENCE 2

LEÇON : les jeux collectifs

DOCUMENT : Guide pédagogique P 44

MATERIEL : un ballon par équipe ; des seaux d'eau

SEANCE : la passe à 10(tournoi)

COURS : CP1

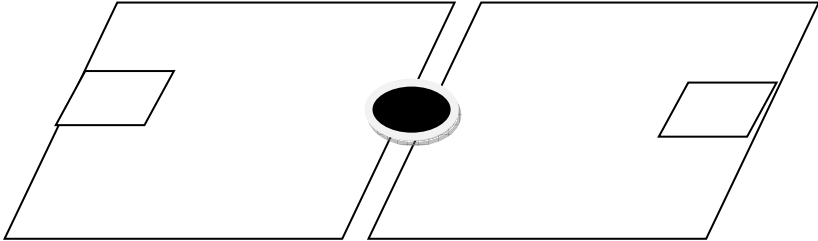
DUREE : 30

SEMAINE :

DATE :

<u>HABILETES</u>	<u>CONTENUS</u>
<i>Identifier</i> <i>Pratiquer</i> <i>Appliquer</i>	<i>Le jeu</i> <i>L'espace de pratique</i> <i>Le jeu de football</i> <i>Les règles d'hygiène corporelle et vestimentaires</i> <i>Les règles liées à l'activité et de sécurité</i>
<u>SITUATION</u> <i>L'Inspecteur organise un tournoi de jeux collectifs entre les écoles. Les élèves du CP1 A veulent être les meilleurs .Ils s'organisent font des jeux de passes de contrôles et des tirs sur les espaces aménagés.</i>	

DEROULEMENT

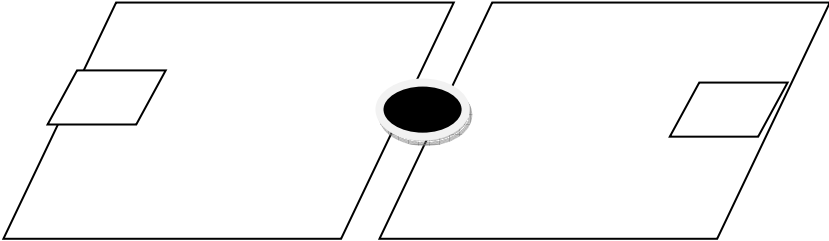
<u>PLAN DU COURS</u>	<u>METHODE ET MOYENS</u>	<u>S.P</u>	<u>REPONSES ATTENDUES</u>
<i>I-PRESENTATION</i> Prise en main Mise en train Mise en place des équipes Mise en situation	- fait exploiter la situation Mettre les apprenants en rang par équipes et les conduire au terrain Fait identifier l'espace de jeu Donner une balle à chaque équipe Faites des passes entre vous Fait rappeler le jeu de la veille	 T.C	Emettent des hypothèses Se mettent en rang par équipe et vont au terrain Courent lentement autour puis dans le terrain sans se bousculer Rappellent
<i>II- DEVELOPPEMENT</i> a-mise en place des équipes b-Identification du principe du jeu			
c-Pratique dirigée	Faire jouer 2 équipes en tournoi pour rappeler le principe du jeu *Rouge contre Jaune 5 min	T.G	-Ecoutent les consignes Jouent
<i>III-Evaluation</i>	« A présent nous allons organiser un tournoi » « Vous aller faire des passes du pied, si tous les joueurs de la même	T.C	

	<i>équipe arrivent à les faire 5 passes sans que les adversaires ne touchent la balle cette équipe marquera 3 points Si en plus l'équipe arrive à déposer la balle dans le but adverse ; elle marque encore 2 points *</i> <i>« Toute attaque interceptée donne deux points à l'équipe qui défend et elle a l'engagement</i> <i>1-</i> <i>Opposer les équipes deux par deux</i> <i>Rouge contre jaune</i> <i>*vert contre Orange</i> <i>*Bleu contre Violet</i> <i>2-opposer les 3 équipes vaincues entre elles</i> <i>3- opposer les 3 équipes vainqueurs entre elles</i>		<i>Font une compétition</i>
<i>Retour au calme</i>	<i>Toutes les équipes sont assises au centre du terrain</i> <i>Pose des questions sur le jeu</i> <i>Fait rappeler le principe du jeu et les règles à observer</i> <i>Faire dire par les uns ce qui a fait gagner</i> <i>Faire prendre des résolutions pour la prochaine fois</i> <i>Les chefs ! ramassez le matériel</i> <i>Donne les résultats</i> <i>Tout le monde va se laver les mains</i> <i>Direction la classe</i>		<i>Exécutent</i> <i>Donnent des explications sur le jeu</i> <i>Ramassent le matériel</i> <i>Ecoutent les résultats de la compétition</i> <i>Vont se laver les mains</i> <i>Vont en classe dans l'ordre et la discipline</i>

COMPETENCE 2**LEÇON :** les jeux collectifs**DOCUMENT :** Guide pédagogique P 44**MATERIEL :** un ballon par équipe ; des seaux d'eau**SEANCE :** le football**EPS****COURS :** CP1**DUREE :** 30**SEMAINE :****DATE :**

<u>HABILETES</u>	<u>CONTENUS</u>
<i>Identifier</i> <i>Pratiquer</i> <i>Appliquer</i>	<i>Le jeu</i> <i>L'espace de pratique</i> <i>Le jeu de football</i> <i>Les règles d'hygiène corporelle et vestimentaires</i> <i>Les règles liées à l'activité et de sécurité</i>
<u>SITUATION</u> <i>L'Inspecteur organise un tournoi de jeux collectifs entre les écoles. Les élèves du CP1 A veulent être les meilleurs .Ils s'organisent font des jeux de passes de contrôles et des tirs sur les espaces aménagés.</i>	

DEROULEMENT

<u>PLAN DU COURS</u>	<u>METHODE ET MOYENS</u>	<u>S.P</u>	<u>REPONSES ATTENDUES</u>
<i>I-PRESENTATION</i> Prise en main Mise en train Mise en place des équipes Mise en situation	- fait exploiter la situation Mettre les apprenants en rang par équipes et les conduire au terrain Fait identifier l'espace de jeu Donner une balle à chaque équipe Faites des passes entre vous Fait rappeler le jeu de la veille	T.C	Emettent des hypothèses Se mettent en rang par équipe et vont au terrain Courent lentement autour puis dans le terrain sans se bousculer Rappellent
<i>II-DEVELOPPEMENT</i> a-mise en place des équipes b-Identification du principe du jeu			
c-Pratique dirigée	Faire jouer 2 équipes en tournoi pour rappeler le principe du jeu *Rouge contre Jaune 5 min	T.G	-Ecoutent les consignes Jouent
<i>III-Evaluation</i>	« A présent nous allons organiser un tournoi » « Vous aller faire des passes du pied, si tous les joueurs de la même	T.C	

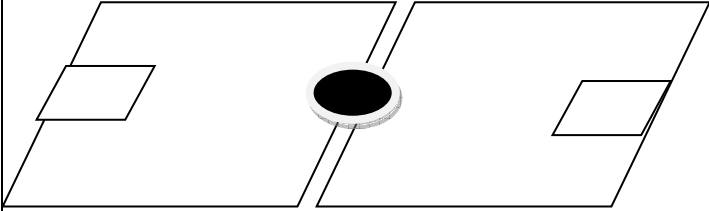
	<i>équipe arrivent à les faire 5 passes sans que les adversaires ne touchent la balle cette équipe marquera 3 points</i> <i>Si en plus l'équipe arrive à déposer la balle dans le but adverse ; elle marque encore 2 points *</i> <i>« Toute attaque interceptée donne deux points à l'équipe qui défend et elle a l'engagement</i> <i>1-</i> <i>Opposer les équipes deux par deux</i> <i>Rouge contre jaune</i> <i>*vert contre Orange</i> <i>*Bleu contre Violet</i> <i>2-oppose les 3 équipes vaincues entre elles</i> <i>3- opposer les 3 équipes vainqueurs entre elles</i>		<i>Font une compétition</i>
<i>Retour au calme</i>	<i>Toutes les équipes sont assises au centre du terrain</i> <i>Pose des questions sur le jeu</i> <i>Fait rappeler le principe du jeu et les règles à observer</i> <i>Faire dire par les uns ce qui a fait gagner</i> <i>Faire prendre des résolutions pour la prochaine fois</i> <i>Les chefs ! ramassez le matériel</i> <i>Donne les résultats</i> <i>Tout le monde va se laver les mains</i> <i>Direction la classe</i>	<i>TC</i>	<i>Exécutent</i> <i>Donnent des explications sur le jeu</i> <i>Ramassent le matériel</i> <i>Ecoutent les résultats de la compétition</i> <i>Vont se laver les mains</i> <i>Vont en classe dans l'ordre et la discipline</i>

COMPETENCE 1**EPS****COURS :** CP1**LEÇON :** les jeux collectifs**DUREE :****DOCUMENT :** Guide pédagogique P 44**SEMAINE :****MATERIEL :** un ballon, des seaux d'eau**DATE :**

SEANCE : le tennis – ballon

<u>HABILETES</u>	<u>CONTENUS</u>
<i>Identifier</i> <i>Pratiquer</i> <i>Renvoyer</i> <i>Réceptionner</i> <i>Appliquer</i>	<i>Le tennis-ballon</i> <i>L'espace de pratique</i> <i>Le tennis-ballon</i> <i>La balle dans le camp adverse</i> <i>La passe adverse</i> <i>Les règles d'hygiène corporelle et vestimentaires</i> <i>Les règles liées à l'activité et de sécurité</i>
<u>SITUATION</u> <i>Pour la fête des écoles l'Inspecteur organise un tournoi pour les élèves du CP1 sur des jeux collectifs. Les élèves de la classe du CP1 veulent remporter le tournoi. Ils s'organisent font des passes, font des jeux de courses en sac et pratiquent des jeux collectifs entres eux.</i>	

DEROULEMENT

<u>PLAN DU COURS</u>	<u>METHODE ET MOYENS</u>	<u>S.P</u>	<u>REPONSES ATTENDUES</u>
<i>I-PRESENTATION</i> Prise en main Mise en train Mise en place des équipes Mise en situation	- fait exploiter la situation Mettre les apprenants en rang par équipes et les conduire au terrain Fait identifier l'espace de jeu (trois cordes tendues au filet de tennis) Dispose le élèves face à face chacune de part et d'autre du filet : donner une balle par paire d'équipe Demander aux apprenants de se renvoyer la balle par-dessus le filet sans qu'elle ne touche le sol sous forme d'échauffement Expliquer le jeu « Au signal vous vous renvoyer la balle par-dessus le filet avec toutes les parties de votre corps Elle ne doit pas tomber Fait faire un exemple	 T.C	Emettent des hypothèses Se mettent en rang par équipe et vont au terrain Courent lentement autour puis dans le terrain sans se bousculer Ecoutent Donnent l'exemple
<i>II-DEVELOPPEMENT</i> a-mise en place des équipes b-Identification du principe du jeu			

c-Pratique dirigée	Disposer chaque équipe répartie en deux de part et d'autre du filet Expliquer le jeu « Au signal vous revoyez la balle par-dessus le filet, elle ne doit pas tomber Fait faire un exemple Opposer deux équipes entre elles 3 min et passer à la compétition Insister sur l'échange de balles	T.G	-
III-Evaluation Mini compétition	Maintenant nous allons organiser un tournoi « Vous aller renvoyer la balle du pied par-dessus le filet La balle ne doit pas toucher le sol Si la balle tombe dans votre camp l'équipe en attaque marque 3 points Si le renvoi tombe hors du terrain l'équipe qui réceptionnent marque 3 points 1- Opposer les équipes deux par deux Rouge contre jaune *vert contre Orange *Bleu contre Violet 2-opposer les 3 équipes vaincues entre elles 3- opposer les 3 équipes vainqueurs entre elles	T.C	Ecoutent les consignes Jouent
Retour au calme	Toutes les équipes sont assises au centre du terrain Pose des questions sur le jeu Fait rappeler le principe du jeu et les règles à observer Faire dire par les uns ce qui a fait gagner Faire prendre des résolutions pour la prochaine fois Les chefs ! ramassez le matériel Donne les résultats Tout le monde va se laver les mains Direction la classe	TC	Exécutent Donnent des explications sur le jeu Ramassent le matériel Ecoutent les résultats de la compétition Vont se laver les mains Vont en classe dans l'ordre et la discipline

EPS

COMPETENCE 2

LEÇON : la lutte

DOCUMENT : Guide pédagogique P 44

MATERIEL : Espace avec sable des seaux d'eaux

SEANCE : les prises et les déséquilibres

COURS : CP1

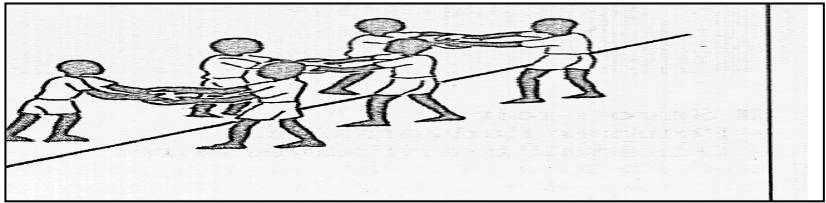
DUREE :

SEMAINE :

DATE :

HABILETES	CONTENUS
Identifier	Les jeux de lutte L'espace
Exécuter	Les prises simples Les déséquilibres
SITUATION Le COGES de l'école organise un tournoi de lutte entre les élèves. Les élèves du CP1 C veulent triompher .Ils s'organisent exécutent des prises des déséquilibres des chutes et pratiquent des jeux de lutte.	

DEROULEMENT

PLAN DU COURS	METHODE ET MOYENS	S.P	REPONSES ATTENDUES
I-PRESENTATION Prise en main Mise en train Mise en place des équipes Mise en situation	- fait exploiter la situation Mettre les apprenants en rang par équipes et les conduire au terrain Fait identifier l'espace de jeu Amener les apprenants à effectuer des étirements Disposer les apprenants deux par deux selon la taille et le poids face à face séparés par un trait Au signal chaque élève essaie de ramener son camarade dans son camp en le tirant par la main Amener deux élèves à faire un essai	T.C	Emettent des hypothèses Se mettent en rang par équipe et vont au terrain Courent lentement autour puis dans le terrain sans se bousculer Identifient Obéissent aux consignes
II-DEVELOPPEMENT a-mise en place des équipes b-Identification du principe du jeu c-Pratique dirigée	 Situation1 Ton camarade ne veut pas passer le trait pour venir dans ton camp ; fait tout pour le ramener chez toi « Au signal chaque apprenant essaie de ramener son camarade dans son camp » Amener deux élèves à faire un essai	T.C	-Ecoutent les consignes
	Situation2		Font l'essai

	« Ton partenaire se couche sur le ventre ; tu essaies de le soulever et le faire coucher sur le dos Fait faire un essai par deux élèves « A vos marques ! prêts ? partez ! » Amener les équipes à faire deux essais Fait rappeler ce qu'il fallait faire Réexpliquer le jeu		
<i>III-Evaluation</i>	Maintenant nous allons organiser un tournoi 1- *disposer les équipes en vagues deux à deux et face à face séparées par un trait « Tenir compte du poids et de la taille » « Au signal, chacun essaie de ramener son adversaire dans son camp ; celui qui réussit à ramener son adversaire dans son camp marque 3 points *faire le point après cette 1^{ère} compétition 2- disposer à nouveau les équipes en vague ; les éléments d'une équipe sont couchés sur le ventre « Vous aller soulever votre adversaire couché sur le ventre et le faire coucher sur le dos Celui qui réussit marque 3 points NB : après un essai faire changer les rôles Opposer les équipes deux par deux Rouge contre jaune *vert contre Orange *Bleu contre Violet 2-opposer les 3 équipes vaincues entres elles Les classer 3- opposer les 3 équipes vainqueurs entre elles Faire le classement final	T.C	- Ecoutent les consignes Font la compétition
<i>Retour au calme</i>	Toutes les équipes sont assises au centre du terrain Pose des questions sur le jeu Fait rappeler le principe du jeu et les règles à observer Faire dire par les uns ce qui a fait gagner Faire prendre des résolutions pour la prochaine fois Les chefs ! ramassez le matériel Donne les résultats Tout le monde va se laver les mains Direction la classe	TC	Exécutent Donnent des explications sur le jeu Ramassent le matériel Ecoutent les résultats de la compétition Vont se laver les mains Vont en classe dans l'ordre et la discipline

EPS

COMPETENCE 2

LEÇON : la lutte

DOCUMENT : Guide pédagogique P 44

MATERIEL : Espace avec sable des seaux d'eaux

SEANCE : les prises et les déséquilibres

COURS : CP1

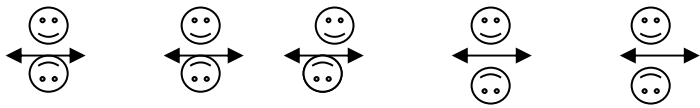
DUREE :

SEMAINE :

DATE :

HABILETES	CONTENUS
Identifier	Les jeux de lutte L'espace
Exécuter	Les prises simples Les déséquilibres
SITUATION Le COGES de l'école organise un tournoi de lutte entre les élèves. Les élèves du CP1 C veulent triompher. Ils s'organisent exécutent des prises des déséquilibres des chutes et pratiquent des jeux de lutte.	

DEROULEMENT

PLAN DU COURS	METHODE ET MOYENS	S.P	REPONSES ATTENDUES
I-PRESENTATION Prise en main Mise en train Mise en place des équipes Mise en situation	- - fait exploiter la situation Mettre les apprenants en rang par équipes et les conduire au terrain Fait identifier l'espace de jeu Amener les apprenants à effectuer des étirements Disposer les apprenants deux par deux selon la taille et le poids face à face séparés par un trait Aujourd'hui on fait la lutte Ton adversaire se couche sur le ventre ; tu essaies de le soulever et de le faire coucher sur le dos Fait faire un essai par deux élèves	T.C	Emettent des hypothèses Se mettent en rang par équipe et vont au terrain Courent lentement autour puis dans le terrain sans se bousculer Identifient Obéissent aux consignes Font l'essai
II-DEVELOPPEMENT a-mise en place des équipes b-Identification du principe du jeu c-Pratique dirigée	 Situation1 Ton camarade ne veut pas passer le trait pour venir dans ton camp ; fait tout pour le ramener chez toi « Au signal chaque apprenant essaie de ramener son camarade dans son camp » Amener deux élèves à faire un essai Situation2 « Ton partenaire se couche sur le ventre ; tu	T.C	-Ecoutent les consignes Font l'essai
	« Ton partenaire se couche sur le ventre ; tu		

[illegible]

COMPETENCE 3

LEÇON : Réaliser des activités gymniques

DOCUMENT : Guide pédagogique P 44

MATERIEL : espace avec sable ou gazon seaux d'eau

SEANCE : les sauts et les pirouettes

COURS : CP1

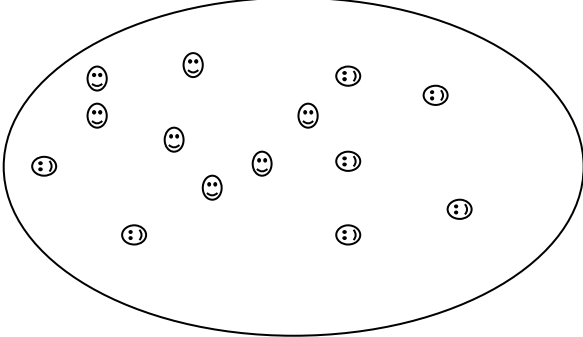
DUREE :

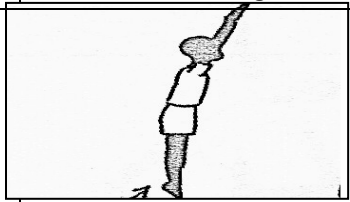
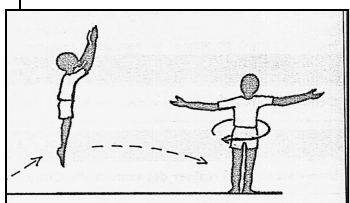
SEMAINE :

DATE :

<u>HABILETES</u>	<u>CONTENUS</u>
<i>Identifier</i> <i>Exécuter</i> <i>Appliquer</i>	<i>Les familles</i> <i>Les sauts</i> <i>Les renversements</i> <i>Les règles d'hygiène corporelle et vestimentaires</i> <i>Les règles liées à l'activité et de sécurité</i>
<u>SITUATION</u> <i>C'est bientôt la fête des écoles. Chaque classe doit présenter des candidats au concours de défilé de gymnastiques et d'autres jeux. Les élève du CP1 A veulent être les meilleurs. Ils s'organisent exécutent des mouvements gymniques et créent des figure sur l'espace aménagé.</i>	

DEROULEMENT

<u>PLAN DU COURS</u>	<u>METHODE ET MOYENS</u>	<u>S.P</u>	<u>REPONSES ATTENDUES</u>
<i>I-PRESENTATION</i> Prise en main Mise en train Mise en place des équipes Mise en situation	<i>- fait exploiter la situation</i> <i>Mettre les apprenants en rang par équipes et les conduire au terrain</i> <i>Fait identifier l'espace de jeu</i> <i>Amener les apprenants à effectuer des étirements de petits trets.</i> <i>Sautez sur place doucement</i> <i>Dispose les apprenants en vague</i> Situation 1 <i>Vous aller sauter sur place et je vais voir qui saute bien</i> <i>Fait faire un essai par deux élèves</i> Situation 2 <i>Vous aller faire la pirouette (sautez et tournez sur vous)</i> <i>Faire faire des essais par deux</i>	<i>T.C</i>	<i>Emettent des hypothèses</i> <i>Se mettent en rang par équipe et vont au terrain</i> <i>Courent lentement autour puis dans le terrain sans se bousculer</i> <i>Identifient</i> <i>S'échauffent</i> <i>Ecoutent les consignes</i> <i>Font la démonstration</i>
<i>II-DEVELOPPEMENT</i> a-mise en place des équipes b-Identification du principe du jeu			

c-Pratique dirigée	Situation 1 « Sautez haut ! plus haut les bras le long de la tête ! *Privilégier la bonne réalisation de pirouette et la faire imiter par tous Situation 2 Réaliser une pirouette Sauter et tourner sur vous *Privilégier la bonne réalisation de pirouette et la faire imiter par tous (faites des roublardes)		-Ecoutent les consignes
		T.G	 
III-Evaluation	Maintenant nous allons organiser un tournoi *dispose toutes les équipes sur le terrain « Je nomme une activité et vous la réaliser, celui qui ne réussit pas est éliminé Cite une a une les activités d'apprentissage et apprécier les apprenants Fait le point après cette première compétition Faire le classement final	T.C	- font la compétition
Retour au calme	Toutes les équipes sont assises au centre du terrain Pose des questions sur le jeu Fait rappeler le principe du jeu et les règles à observer Faire dire par les uns ce qui a fait gagner Faire prendre des résolutions pour la prochaine fois Les chefs ! ramassez le matériel Donne les résultats Tout le monde va se laver les mains Direction la classe	TC	Exécutent Donnent des explications sur le jeu Ramassent le matériel Ecoutent les résultats de la compétition Vont se laver les mains Vont en classe dans l'ordre et la discipline

EPS

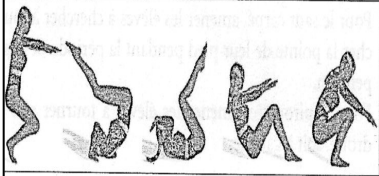
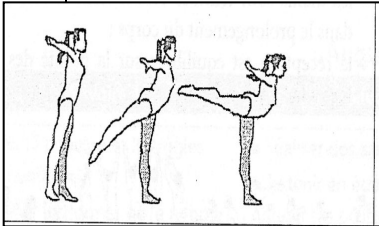
SEANCE : les rotations et les maintiens

DATE:

<u>HABILETES</u>	<u>CONTENUS</u>
<i>Identifier</i> <i>Exécuter</i> <i>Appliquer</i>	<i>Les familles</i> <i>Les sauts</i> <i>Les renversements</i> <i>Les règles d'hygiène corporelle et vestimentaires</i> <i>Les règles liées à l'activité et de sécurité</i>
<u>SITUATION</u> <i>C'est bientôt la fête des écoles. Chaque classe doit présenter des candidats au concours de défilé de gymnastiques et d'autres jeux. Les élève du CP1 A veulent être les meilleurs. Ils s'organisent exécutent des mouvements gymniques et créent des figure sur l'espace aménagé.</i>	

DEROULEMENT

<u>PLAN DU COURS</u>	<u>METHODE ET MOYENS</u>	<u>S.P</u>	<u>REPONSES ATTENDUES</u>
<i>I-PRESENTATION</i> Prise en main Mise en train Mise en place des équipes Mise en situation	- fait exploiter la situation Mettre les apprenants en rang par équipes et les conduire au terrain Fait identifier l'espace de jeu Amener les apprenants à effectuer des étirements de petits trets. Dispose les apprenants en vague Qui connait la roulade ? « Vous allez réaliser des roulades ! » Fait faire deux essais par deux élèves	T.C	Emettent des hypothèses Se mettent en rang par équipe et vont au terrain Courent lentement autour puis dans le terrain sans se bousculer Identifient S'échauffent Ecoutent les consignes Font la démonstration
<i>II-DEVELOPPEMENT</i> a-mise en place des équipes b-Identification du principe du jeu			
		T.G	

			-Ecoutent les consignes
c-Pratique dirigée	Situation 1 « Réalisez un e roulade quelconque ! Choisit un élève qui réalise bien la roulade Demande à tous d'imiter leur camarade Situation 2 *Faites une roulade avant (privilégier la bonne réalisation et la faire imiter par tous.) « Maintenant nous allons réaliser la roulade arrière » Situation 3 Réalisez des sauts plus des roulades Choisir le meilleur exemple et le faire imiter par tous « Qui connaît la planche ? » Choisir le meilleur exemple et le faire imiter « A présent vous aller : Faire un saut droit suivi d'une roulade et vous terminez par une planche		
			Imitent les meilleures actions
			
			Imitent les meilleures actions
III-Evaluation	Pour cette séance une compétition n'est pas nécessaire il faut privilégier les apprentissages	T.C	- exécutent les consignes
Retour au calme	Toutes les équipes sont assises au centre du terrain Pose des questions sur le jeu Fait rappeler le principe du jeu et les règles à observer Faire dire par les uns ce qui a fait gagner Faire prendre des résolutions pour la prochaine fois Les chefs ! ramassez le matériel Donne les résultats Tout le monde va se laver les mains Direction la classe	TC	Exécutent Donnent des explications sur le jeu Ramassent le matériel Ecoutent les résultats de la compétition Vont se laver les mains Vont en classe dans l'ordre et la discipline

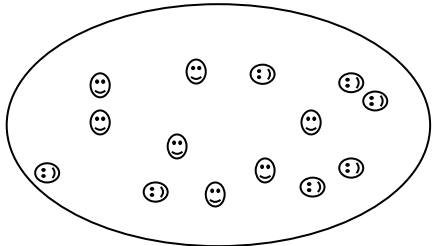
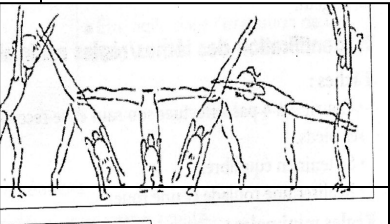
EPS

SEANCE : les renversements et les sauts

DATE :

<u>HABILETES</u>	<u>CONTENUS</u>
Identifier	Les familles
Exécuter	Les sauts
	Les roues
Appliquer	Les règles d'hygiène corporelle et vestimentaires
	Les règles liées à l'activité et de sécurité
<u>SITUATION</u> <i>C'est bientôt la fête des écoles. Chaque classe doit présenter des candidats au concours de défilé de gymnastiques et d'autres jeux. Les élève du CP1 A veulent être les meilleurs. Ils s'organisent exécutent des mouvements gymniques et créent des figure sur l'espace aménagé.</i>	

DEROULEMENT

PLAN DU COURS	METHODE ET MOYENS	S.P	REPONSES ATTENDUES
<i>I-PRESENTATION</i> Prise en main Mise en train Mise en place des équipes Mise en situation	- fait exploiter la situation Mettre les apprenants en rang par équipes et les conduire au terrain Fait identifier l'espace de jeu Amener les apprenants à effectuer des étirements de petits trets. Sautez sur place doucement Dispose les apprenants en vague « Qui connaît la roue ? » Vous aller exécuter des roues Fait faire des essais par deux élèves	T.C	Emettent des hypothèses Se mettent en rang par équipe et vont au terrain Courent lentement autour puis dans le terrain sans se bousculer Identifient S'échauffent Ecoutent les consignes Rappellent les différentes actions motrices déjà découvertes Font la démonstration
<i>II- DEVELOPPEMENT</i> a-mise en place des équipes b-Identification du principe du jeu			
c-Pratique dirigée	Situation 1 Réalisez une roue Choisit un élève qui réalise bien la roue « On va tous faire comme X qui la réalise le mieux »	T 	-Ecoutent les consignes

	Situation 2 « "Produisez une roulade » Privilégier la bonne réalisation et la faire imiter		Font la roue
	Situation3 Réalisez des sauts ! Choisir le meilleur exemple et le faire imiter par tous « Maintenant vous allez réalisez un saut et vous terminez par une roulade avant Félicite les meilleures réalisations encourage les cas difficiles		Imitent le bon exemple Imitent le bon exemple
III-Evaluation	Maintenant nous allons organiser un tournoi *dispose toutes les équipes sur le terrain « vous allez réaliser un saut droit suivi d'une roue et vous terminez par une roulade avant Celui qui ne réussit pas est éliminé Fait le point après cette première compétition Faire le classement final	T.C	- font la compétition
Retour au calme	Toutes les équipes sont assises au centre du terrain Pose des questions sur le jeu Fait rappeler le principe du jeu et les règles à observer Faire dire par les uns ce qui a fait gagner Faire prendre des résolutions pour la prochaine fois Les chefs ! ramassez le matériel Donne les résultats Tout le monde va se laver les mains Direction la classe	TC	Exécutent Donnent des explications sur le jeu Ramassent le matériel Ecoutent les résultats de la compétition Vont se laver les mains Vont en classe dans l'ordre et la discipline

EPS

COMPETENCE 3

LEÇON : Réaliser des activités gymniques

DOCUMENT : Guide pédagogique P 44

MATERIEL : espace avec sable ou gazon seaux d'eau

SEANCE : les combinaisons

COURS : CP1

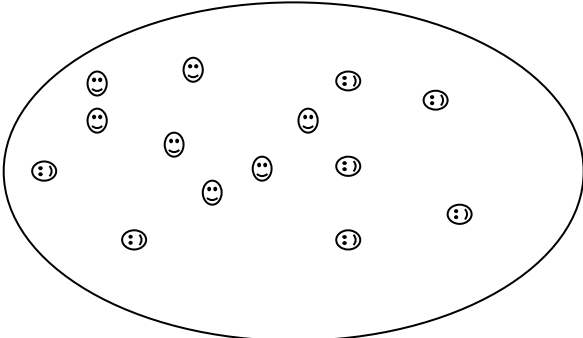
DUREE :

SEMAINE :

DATE :

HABILETES	CONTENUS
Identifier Exécuter Appliquer	Les familles Les sauts Les rotations Les renversements Les règles d'hygiène corporelle et vestimentaires Les règles liées à l'activité et de sécurité
SITUATION C'est bientôt la fête des écoles. Chaque classe doit présenter des candidats au concours de défilé de gymnastiques et d'autres jeux. Les élève du CP1 A veulent être les meilleurs. Ils s'organisent exécutent des mouvements gymniques et créent des figure sur l'espace aménagé.	

DEROULEMENT

PLAN DU COURS	METHODE ET MOYENS	S.P	REponses ATTENDUES
I-PRESENTATION Prise en main Mise en train Mise en place des équipes Mise en situation	- fait exploiter la situation Mettre les apprenants en rang par équipes et les conduire au terrain Fait identifier l'espace de jeu Amener les apprenants à effectuer des étirements de petits trets. Dispose les apprenants en vagues : « Aujourd'hui vous allez exécuter des combinaisons « vous connaissez une combinaison ? « C'est quand vous réalisez différente activités gymniques Exemple : saut +roulade +planche	T.C	Emettent des hypothèses Se mettent en rang par équipe et vont au terrain Courent lentement autour puis dans le terrain sans se bousculer Identifient S'échauffent Ecoutent les consignes Font la démonstration
II-DEVELOPPEMENT a-mise en place des équipes b-Identification du principe du jeu c-Pratique dirigée			
	Situation 1 Produisez un saut droit	T.C	-Ecoutent les consignes

	<i>Produisez une roulade avant</i> <i>Faire reprendre ceux qui ne réussissent pas</i> « A présent vous allez réalisez une roulade arrière » <i>Aide ceux qui ne réussissent pas</i> Situation 2 *combinaison* <i>Produisez une combinaison avec</i> <i>Un saut droit + une roulade avant</i> <i>Un saut droit +roulade arrière</i> Situation 3 <i>Produisez une combinaison avec</i> <i>Une pirouette + roulade avant</i> <i>Une pirouette + roulade arrière</i>		
<i>III-Evaluation</i>	<i>Maintenant nous allons organiser un tournoi</i> <i>*dispose toutes les équipes sur le terrain</i> <i>A partir des actions suivantes</i> <i>1 - roulade avant –la roulade arrière</i> <i>2- La pirouette</i> <i>3- Les sauts</i> <i>4- La planche</i> Chacun réalise avec 3 éléments la combinaison de son choix : celui qui ne réussit pas est éliminé <i>Fait le point après cette première compétition</i> <i>Faire le classement final</i>	<i>T.C</i>	<i>- font la compétition</i>
<i>Retour au calme</i>	<i>Toutes les équipes sont assises au centre du terrain</i> <i>Pose des questions sur le jeu</i> <i>Fait rappeler le principe du jeu et les règles à observer</i> <i>Faire dire par les uns ce qui a fait gagner</i> <i>Faire prendre des résolutions pour la prochaine fois</i> <i>Les chefs ! ramassez le matériel</i> <i>Donne les résultats</i> <i>Tout le monde va se laver les mains</i> <i>Direction la classe</i>	<i>TC</i>	<i>Exécutent</i> <i>Donnent des explications sur le jeu</i> <i>Ramassent le matériel</i> <i>Ecoutent les résultats de la compétition</i> <i>Vont se laver les mains</i> <i>Vont en classe dans l'ordre et la discipline</i>

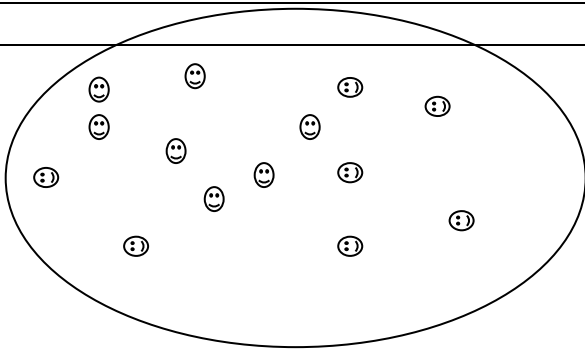
EPS

DATE:

<u>HABILETES</u>	<u>CONTENUS</u>
<i>Identifier</i> <i>Exécuter</i> <i>Appliquer</i>	<i>Les familles</i> <i>Les sauts</i> <i>Les rotations</i> <i>Les renversements</i> <i>Les règles d'hygiène corporelle et vestimentaires</i> <i>Les règles liées à l'activité et de sécurité</i>
<u>SITUATION</u> <i>C'est bientôt la fête des écoles. Chaque classe doit présenter des candidats au concours de défilé de gymnastiques et d'autres jeux. Les élève du CP1 A veulent être les meilleurs. Ils s'organisent exécutent des mouvements gymniques et créent des figure sur l'espace aménagé.</i>	

DEROULEMENT

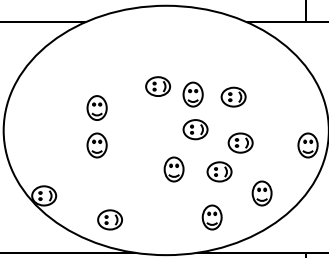
<u>PLAN DU COURS</u>	<u>METHODE ET MOYENS</u>	<u>S.P</u>	<u>REponses ATTENDUES</u>
<i>I-PRESENTATION</i>	- fait exploiter la situation Mettre les apprenants en rang par équipes et les conduire au terrain	<i>T.C</i>	<i>Emettent des hypothèses</i>
Prise en main			<i>Se mettent en rang par équipe et vont au terrain</i>
Mise en train			<i>Courent lentement autour puis dans le terrain sans se bousculer</i>
Mise en place des équipes	<i>Fait identifier l'espace de jeu Amener les apprenants à effectuer des étirements de petits trots.</i>		<i>Identifient S'échauffent</i>
Mise en situation	<i>Dispose les apprenants en vagues : Fait rappeler les activités gymniques découvertes Exemple : 1 - roulade avant –la roulade arrière 2- La pirouette 3- Les sauts 4- La planche Aujourd'hui vous allez des combinaisons à partir des activités connues et nous allons apprécier Voici les activités 1- La roulade avant 2- La roulade arrière 3- La pirouette 4- Les sauts 5- Le maintien Produisez vos combinaisons</i>		<i>Ecoutent les consignes</i>
			<i>Font la démonstration</i>

II- DEVELOPPEMENT			
a-mise en place des équipes			
b-Identification du principe du jeu			
c-Pratique dirigée	<i>Les apprenants individuellement et à tour de rôle réalisent des combinaisons que leurs camarades apprécient</i> <i>Intervenir pour assister ceux qui ont des difficultés dans la réalisation des activités</i>	T.C	-Ecoutent les consignes Font les combinaisons
III-Evaluation Mini compétition	<i>Maintenant nous allons organiser un tournoi</i> <i>*dispose toutes les équipes sur le terrain</i> <i>Chacun choisit 3 éléments et produit une combinaison que nous allons apprécier</i> <i>Amener les apprenant à travailler un à un</i> <i>Fait le point après cette première compétition</i> <i>Faire le classement final</i>	T.C	- font la compétition Enchainent les figures
Retour au calme	<i>Toutes les équipes sont assises au centre du terrain</i> <i>Pose des questions sur le jeu</i> <i>Fait rappeler le principe du jeu et les règles à observer</i> <i>Faire dire par les uns ce qui a fait gagner</i> <i>Faire prendre des résolutions pour la prochaine fois</i> <i>Les chefs ! ramassez le matériel</i> <i>Donne les résultats</i> <i>Tout le monde va se laver les mains</i> <i>Direction la classe</i>	TC	Exécutent Donnent des explications sur le jeu Ramassent le matériel Ecoutent les résultats de la compétition Vont se laver les mains Vont en classe dans l'ordre et la discipline

HABILETES	CONTENUS
Identifier Exécuter Appliquer	Les familles Les sauts Les rotations Les renversements Les règles d'hygiène corporelle et vestimentaires Les règles liées à l'activité et de sécurité
SITUATION <i>C'est bientôt la fête des écoles. Chaque classe doit présenter des candidats au concours de défilé de gymnastiques et d'autres jeux. Les élève du CP1 A veulent être les meilleurs. Ils s'organisent exécutent des mouvements gymniques et créent des figure sur l'espace aménagé.</i>	

DEROULEMENT

PLAN DU COURS	METHODE ET MOYENS	S.P	REponses ATTENDUES
<i>I-PRESENTATION</i> Prise en main Mise en train Mise en place des équipes Mise en situation	- fait exploiter la situation Mettre les apprenants en rang par équipes et les conduire au terrain Fait identifier l'espace de jeu Amener les apprenants à effectuer des étirements de petits trets. Dispose les apprenants en vagues : Fait rappeler les activités gymniques découvertes Exemple : 1 - roulade avant -la roulade arrière 2- La pirouette 3- Les sauts 4- Le maintien 5- La planche Situation 1 *combinaison 1* Aujourd'hui vous allez produire une combinaison de 3 éléments Exemple : après une course ; effectuer un saut droit, réaliser une roulade avant, se relever et se tenir droit sur une jambe les mains aux hanches Fait faire un exemple par deux élèves	T.C	Emettent des hypothèses Se mettent en rang par équipe et vont au terrain Courent lentement autour puis dans le terrain sans se bousculer Identifient S'échauffent Ecoutent les consignes Font la démonstration Ecoutent les consignes * Réalisent la démonstration
	Situation 2 combinaison 2		

	<i>Exemple : après une course effectuer un saut droit , réaliser une roulade avant / arrière , se relever et se tenir droit sur une jambe ; les bras écartés</i>		
<i>II-DEVELOPPEMENT</i> a-mise en place des équipes b-Identification du principe du jeu			
c-Pratique dirigée	<i>Combinaison</i> <i>Voici les activités</i> <i>La roulade avant</i> <i>La roulade arrière</i> <i>La pirouette</i> <i>Les sauts</i> <i>Le maintien : la planche</i> <i>Produisez les combinaisons suivantes</i> 1- <i>Course +saut+roulade avant +planche</i> 2- <i>Course +saut droit+roulade avant +1 pied levé</i> 3- <i>Saut droit +roulade arrière +planche faciale</i>	T.C	<i>-Ecoutent les consignes</i> <i>Font les combinaisons</i>
<i>III-Evaluation</i> <i>Mini compétition</i>	<i>Maintenant nous allons organiser un tournoi</i> <i>*dispose toutes les équipes sur le terrain</i> <i>A partir des actions que vous connaissez ; chacun va choisir ses éléments et produire sa combinaison de 3 éléments que nous allons apprécier</i> <i>Faire travailler les apprenants</i> <i>Fait apprécier et évaluer la compétition</i>	T.C	<i>- font la compétition</i> <i>Enchainent les figures</i>
<i>Retour au calme</i>	<i>Toutes les équipes sont assises au centre du terrain</i> <i>Pose des questions sur le jeu</i> <i>Fait rappeler le principe du jeu et les règles à observer</i> <i>Faire dire par les uns ce qui a fait gagner</i> <i>Faire prendre des résolutions pour la prochaine fois</i> <i>Les chefs ! ramassez le matériel</i> <i>Donne les résultats</i> <i>Tout le monde va se laver les mains</i> <i>Direction la classe</i>	TC	<i>Exécutent</i> <i>Donnent des explications sur le jeu</i> <i>Ramassent le matériel</i> <i>Ecoutent les résultats de la compétition</i> <i>Vont se laver les mains</i> <i>Vont en classe dans l'ordre et la discipline</i>

EPS

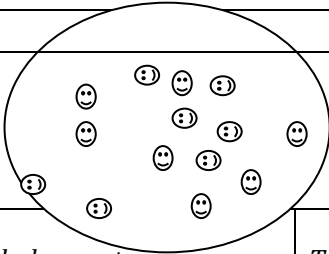
SEANCE : les combinaisons (tournoi)

DATE :

<u>HABILETES</u>	<u>CONTENUS</u>
<i>Identifier</i> <i>Exécuter</i> <i>Appliquer</i>	<i>Les familles</i> <i>Les sauts</i> <i>Les rotations</i> <i>Les renversements</i> <i>Le maintien</i> <i>Les règles d'hygiène corporelle et vestimentaires</i> <i>Les règles liées à l'activité et de sécurité</i>
<u>SITUATION</u> <i>C'est bientôt la fête des écoles. Chaque classe doit présenter des candidats au concours de défilé de gymnastiques et d'autres jeux. Les élève du CP1 A veulent être les meilleurs. Ils s'organisent exécutent des mouvements gymniques et créent des figure sur l'espace aménagé.</i>	

DEROULEMENT

<u>PLAN DU COURS</u>	<u>METHODE ET MOYENS</u>	<u>S.P</u>	<u>REPOSES ATTENDUES</u>
<i>I-PRESENTATION</i>	- fait exploiter la situation Mettre les apprenants en rang par équipes et les conduire au terrain	T.C	Emettent des hypothèses
Prise en main			Se mettent en rang par équipe et vont au terrain
Mise en train			Courent lentement autour puis dans le terrain sans se bousculer
Mise en place des équipes	Fait identifier l'espace de jeu Amener les apprenants à effectuer des étirements de petits trets.		Identifient S'échauffent
Mise en situation	Dispose les apprenants en vagues : Fait rappeler les activités gymniques découvertes Vous allez courir faire un saut droit sur place et faire une pirouette Aujourd'hui vous allez réaliser des combinaisons mais avant on va produire 1- une roulade avant 2- une roulade arrière 3- un saut droit faire passer les essais par deux et se tenir droit sur une jambe ; les bras écartés		Ecoutent les consignes Font la démonstration Ecoutent les consignes * Réalisent la démonstration

II- DEVELOPPEMENT			
a-mise en place des équipes			
b-Identification du principe du jeu	Réalisez 1- roulade avant 2- une roulade arrière 3- un saut droit 4- une planche	T.C	-Ecoutent les consignes Font les combinaisons
c-Pratique dirigée	maintenant vous allez produire des combinaisons Situation 1 * combinaison 1 Vous allez produire une combinaison de 3 éléments Exemple : après une course, effectuez un saut droit, réaliser une roulade avant/arrière, relevez-vous et se tenez vous droit sur une jambe les mains aux hanches *fait faire un essai en exemple Situation 2 * combinaison 2 Vous allez produire une autre combinaison de 3 éléments Exemple : après une course, effectuez un saut droit réalisez une roulade avant/arrière relevez – vous et tenez –vous droit les bras écartés		
III-Evaluation Mini compétition	Maintenant nous allons organiser un tournoi *dispose toutes les équipes sur le terrain A partir des actions que vous connaissez ; chacun va choisir ses éléments et produire sa combinaison de 3 éléments que nous allons apprécier Faire travailler les apprenants Fait apprécier et évaluer la compétition	T.C	- font la compétition Enchainent les figures
Retour au calme	Toutes les équipes sont assises au centre du terrain Pose des questions sur le jeu Fait rappeler le principe du jeu et les règles à observer Faire dire par les uns ce qui a fait gagner Faire prendre des résolutions pour la prochaine fois Les chefs ! ramassez le matériel Donne les résultats Tout le monde va se laver les mains Direction la classe	TC	Exécutent Donnent des explications sur le jeu Ramassent le matériel Ecoutent les résultats de la compétition Vont se laver les mains Vont en classe dans l'ordre et la discipline