

# Exemples d'unités d'apprentissage EPS CYCLE 3

A L'ATTENTION DES P.E. DÉBUTANTS

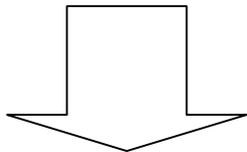
ANNÉE SCOLAIRE 2001/2002

## SOMMAIRE

Présentation	page 2
Indicateurs	page 3
Des compétences aux A.P.S.	pages 4, 5 6 7 8 9
Démarche proposée	page 10
Principes et recommandations	pages 11 et 12
Course au cycle 3	pages 12 à 20
Jeux collectifs au cycle 3	pages 21 à 29
Danse au cycle 3	pages 30 à 39
Unité d'apprentissage : fiche vierge	page 40
Évaluation : fiche vierge	page 41
Bibliographie	page 42

## Ce document, outil d'aide à la mise en place de la discipline EPS propose un cheminement .

Le contexte	Chaque école offrant un contexte spécifique, il est indispensable de procéder à un inventaire des ressources mises à votre disposition = Indicateur « état des lieux » page 3.
Des I.O. à la programmation	À partir de la connaissance des compétences visées à travers les APS : tableau p.4, opérer un choix intentionnel d'activités dans une programmation annuelle : tableau programmation EPS pour atteindre les compétences : p.6
La démarche	Pour les 3 activités physiques et sportives choisies, chaque exemple d'UA préconise une même démarche pédagogique : fiche démarche p.7
Principes et recommandations par activité	La rédaction d'une unité d'apprentissage nécessite la prise en compte d'éléments incontournables : les règles d'or, les conditions sécuritaires, l'organisation pédagogique générale et l'échauffement : tableau « principes et recommandations » p. 8 et 9
3 U.A.	Ce livret présente trois unités d'apprentissage : situation de référence, évaluation, remédiation
Autres U.A. et bibliographie	Vous pourrez en élaborer de nouvelles sur la fiche vierge : UA p.37 et 38 à l'aide des livrets rédigés par l'équipe EPS1 72 : -Activités de lutte. -Activités gymniques. -Les préaux aériens. - Les jeux collectifs. - Les activités aquatiques. -Activité danse. -Les activités athlétiques : les courses.



## **INDICATEURS PERMETTANT DE RÉALISER UN ÉTAT DES LIEUX DES CONDITIONS MATÉRIELLES DE FONCTIONNEMENT**

<b><u>LES INSTALLATIONS</u></b>	
<b>Couvertes</b>	<b>D'extérieur</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gymnases, salles municipales...</li> <li>• Salles spécialisées (judo, agrès, ...)</li> <li>• Préaux, salles de classes ...</li> <li>• Piscine, patinoire, ...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cour,</li> <li>• Terrain de jeu, aires gazonnées, ...</li> <li>• Stade, plateau aménagé,</li> <li>• Parc, prairie, forêt, ...</li> </ul>

<b><u>LE MATÉRIEL</u></b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tapis, tapis de saut, cordes à grimper, plinth, cheval de saut, structures mousse, trapèze, barres parallèles, anneaux, ...</li> <li>• Tremplins, filets à grimper, espaliers, échelles de corde, patins, ...</li> <li>• Tables, bancs, escabeaux, chaises, murs d'escalade, ...</li> <li>• Ballons, balles, massues, ballons de baudruce, rubans, anneaux, quilles, ...</li> <li>• Crosses, raquettes, (badminton, tennis, beach-volley, jokari, etc...), échasses, cerceaux, élastiques, cordes, cordelettes, ...</li> <li>• Balles lestées, foulards, disques, planches, caissettes, ...</li> <li>• Skis, luges, patins, bicyclettes, tricycles, planches à roulettes, palmes, masques, tubas, ...</li> <li>• Haies, élastiques de saut, témoins de relais, chronomètre, ...</li> <li>• Maillots, dossards, ...</li> <li>• Panneaux de basket , baby-basket, cages de handball, filets de volley-ball, tennis, badminton, ...</li> <li>• Décamètres, plots, cônes, lattes, ...</li> <li>• Magnétophone, tambourins, maracas, ...</li> <li>• Pots de yaourt, barils, manches à balais, ...</li> <li>• Tubes, coupons de tissu, sacs de graines, cartons, caisses, rouleaux, ...</li> <li>• Bouteilles en plastique, boîtes, bidons, planchettes, palets, ....</li> <li>• Cerf-volant, boomerang, frisbee, boussoles, cartes, ...</li> </ul>

**« Dans ce cycle l'enfant ajuste, affine et développe plus méthodiquement ses conduites motrices, en anticipant sur les actions à réaliser. Il choisit les stratégies d'action les plus efficaces parmi celles qu'on lui propose ou qu'il conçoit. »**

**« Les pratiques liées à la natation sont poursuivies. »**

## Des COMPÉTENCES aux A.P.S.

### CYCLE 3 PROJET E.P.S.

- \* Compétence visée  
\*\* Compétence fortement visée

	Jeux de lutte	Activités gymniques	Jeux Collectifs	Activités Aquatiques	Orientation	Activités athlétiques	Danse	Engins Roulants		
Réaliser une performance mesurée	*		*	**		**		*		
Adapter ses déplacements à différents types d'environnements				*	**			**		
S'affronter individuellement ou collectivement	**		**							
Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive		**					**			

## PROGRAMMATION EPS - CYCLE 3

<b>Cycle 3</b>	CE 2	CM 1	CM 2
Réaliser une performance mesurée	Activités athlétiques Activités aquatiques	Activités athlétiques	Activités athlétiques
Adapter ses déplacements à différents types d'environnements	Escalade	Activités d'orientation Bicyclette	Activités nautiques Patin à glace
S'affronter individuellement ou collectivement	Jeux de raquettes Jeux de lutte Jeux collectifs	Jeux de raquettes Jeux de lutte Jeux collectifs Sports collectifs	Jeux de lutte Jeux collectifs Sports collectifs
Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive	Activités gymniques Danse	Activités gymniques Danse	Activités gymniques Danse Activités de cirque

Deux activités peuvent entrer dans chaque période.

La compétence "S'opposer individuellement ou collectivement" est obligatoirement travaillée chaque année

Les 3 heures hebdomadaires sont réparties au minimum sur 2 jours distincts par semaine

La pratique journalière doit être recherchée chaque fois que c'est possible.

<b>Cycle 3</b>							
<b>CE 2</b>		Rentrée	Toussaint	Noël	Vacances d'hiver	Vacances de Printemps	Fin d'année
1	Réaliser une performance mesurée		Activités athlétiques (endurance)	Activités aquatiques	Activités athlétiques		
2	Adapter ses déplacements à différents types d'environnements						Escalade
3	S'affronter individuellement ou collectivement	Jeux de raquettes Jeux collectifs		Jeux de lutte			Jeux collectifs
4	Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive		Activités gymniques		Danse		

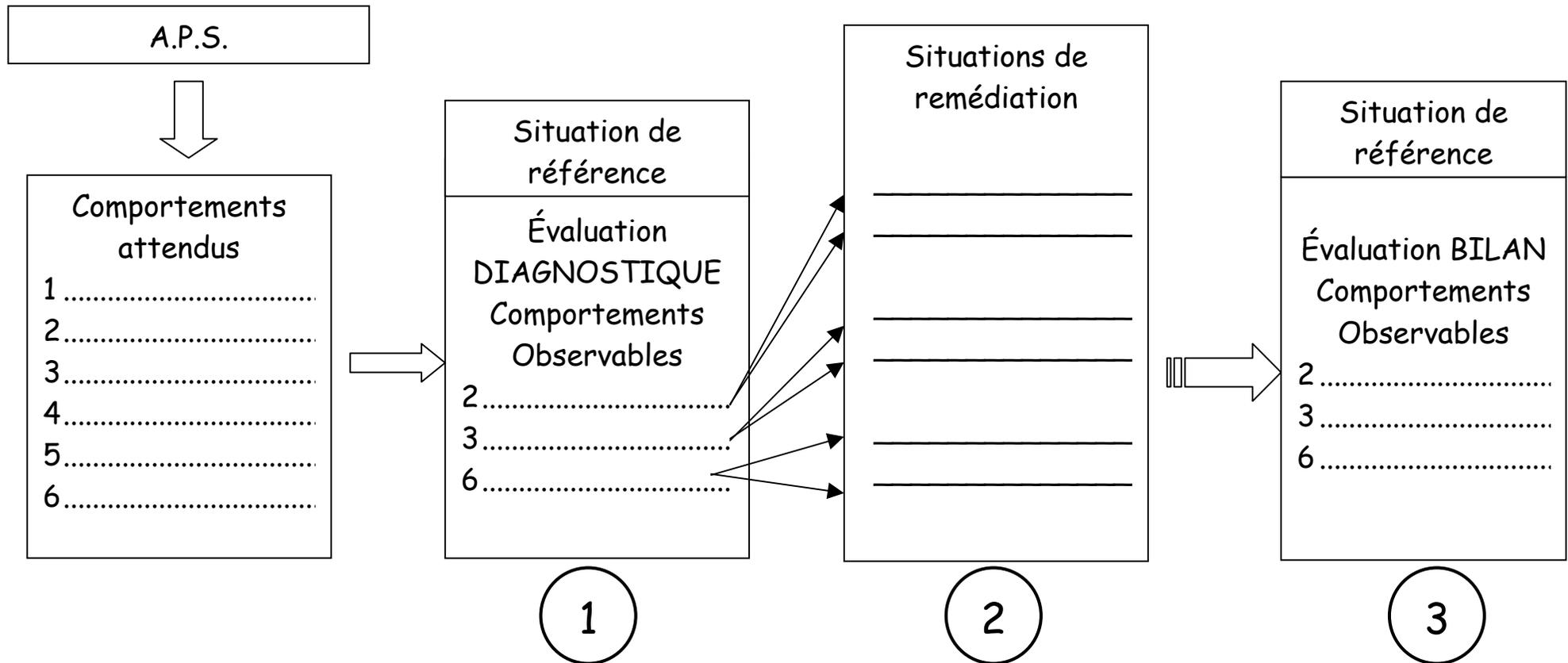
## Cycle 3

CM 1

	Rentrée	Toussaint	Noël	Vacances d'hiver	Vacances de Printemps	Fin d'année
1		Activités athlétiques (endurance)		Activités athlétiques		
2	Activités d'orientation				Bicyclette	
3	Jeux collectifs	Jeux de raquettes	Jeux de lutte		Sports collectifs	
4			Activités gymniques	Danse		

CM 2		Rentrée	Toussaint	Noël	Vacances d'hiver	Vacances de Printemps	Fin d'année
1	Réaliser une performance mesurée		Activités athlétiques (endurance)		Activités athlétiques		
2	Adapter ses déplacements à différents types d'environnements			Patin à glace		Activités nautiques	
3	S'affronter individuellement ou collectivement	Jeux collectifs		Jeux de lutte		Sports collectifs	
4	Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive	Activités de cirque	Activités gymniques		Danse		

# DÉMARCHE PROPOSÉE POUR CONSTRUIRE UNE UNITÉ D'APPRENTISSAGE À PARTIR DE LA SITUATION DE RÉFÉRENCE



- ① La situation de référence permet une évaluation DIAGNOSTIQUE à partir de comportements observables choisis parmi les comportements attendus ( en fonction de l'APS).
- ② Le constat des difficultés rencontrées par les élèves conduit à choisir des situations de remédiation adaptées.
- ③ Le retour à la situation de référence utilisée comme évaluation BILAN permet de mesurer les progrès des élèves.

## PRINCIPES ET RECOMMANDATIONS

<b>CYCLE 3</b>	<b>Courir</b>	<b>Jeux Collectifs</b>	<b><u>Danse</u></b>
<b>Règles d'or</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mesurer les performances par rapport aux possibilités de chaque élève.</li> <li>• Donner du sens pour l'élève en l'amenant à lier les effets de son action à l'amélioration de ses performances.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respecter les règles, l'autre, sa propre intégrité physique et les décisions de l'arbitre.</li> <li>• Introduire des règles conformes à la logique du jeu au fur et à mesure de leur nécessité.</li> <li>• Prévoir le temps de jeu et les conditions de fin de partie.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explorer son corps, ressentir le mouvement.</li> <li>• Communiquer par l'imaginaire et par le sens.</li> <li>• Chercher à produire un effet sur celui qui regarde.</li> <li>• Etre un spectateur averti et attentif.</li> <li>• Avoir pour objectif de présenter une danse individuelle ou collective provisoirement « définitive »</li> </ul>
<b>Conditions sécuritaires</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Vigilance sur la sécurité passive ( terrain glissant, obstacles, dégagements, tenue et chaussures adaptées à l'activité, balisage des zones d'évolution ).</li> </ul>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eviter les courses face à face sans matérialiser les couloirs.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliser du matériel en bon état et conforme à la réglementation en vigueur.</li> </ul>	
<b>Organisation pédagogique</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Une Unité d'Apprentissage comportera de 10 à 15 séances (2 à 3 séances pour entrer dans l'activité et évaluer, 7 à 9 séances pour s'approprier les nouveaux savoirs et 1 à 3 séances pour évaluer et/ou préparer aux rencontres).</b></li> <li>➤ Utiliser des situations jouées pour permettre d'entretenir la motivation des élèves et une diversification de l'activité.</li> <li>➤ Privilégier la plus grande pratique possible pour chaque élève en évitant les files d'attente.</li> <li>➤ Favoriser le travail en ateliers et l'évolution en autonomie.</li> <li>➤ Tenir différents rôles (juge, secrétaire, chronométreur, observateur, chorégraphe ... ).</li> <li>➤ Donner l'habitude aux élèves de mettre en place et de ranger le matériel.</li> <li>➤ Adapter toutes les situations proposées aux élèves et aux conditions matérielles.</li> <li>➤ Faire alterner des séances rencontres où les élèves sont impliqués dans tous les rôles avec des séquences d'apprentissage visant des acquisitions et savoirs nécessaires aux progrès des élèves.</li> <li>➤ Proposer des relances adaptées à l'acquisition de la compétence visée.</li> </ul>		

## PRINCIPES ET RECOMMANDATIONS ( Suite )

CYCLE 3	<b>Courir</b>	<b>Jeux Collectifs</b>	<b><u>Danse</u></b>
Organisation pédagogique par activité	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Préparer des cordeaux étalonnés, le matériel de mesure ( chrono, décamètre, ... ) et le matériel de secrétariat.</li> <li>• Activité devant nécessairement se dérouler en ateliers.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifier clairement les équipes ( maillots, foulards, ... ).</li> </ul> <p>Les phases de jeu visent :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ l'apprentissage progressif des règles.</li> <li>⇒ la construction de conduites motrices.</li> <li>⇒ l'appropriation de la logique du jeu.</li> </ul> <p>Les phases de non jeu permettent :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ la compréhension de la logique du jeu.</li> <li>⇒ l'élaboration de nouvelles conditions de jeu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Créer une ambiance, un rituel : lieu, lumière, tenue.</li> <li>• Varier les formes d'organisation de la classe pour permettre une activité individuelle, en petits groupes, en grands groupes, en ateliers.</li> <li>• Définir les espaces « danseur », « spectateur », « coulisse ».</li> <li>• Donner du temps pour s'exercer.</li> <li>• Prévoir un ou des temps de présentation.</li> <li>• Terminer la séance par un temps de relaxation et/ou de retour au calme.</li> <li>• Autoriser l'élève à sortir du groupe pour se ressourcer.</li> </ul>
Échauffement	<p>Donner de bonnes habitudes en faisant des jeux d'échauffement (jeu de chat ; jeu de miroir ; jacques a dit ; 1, 2, 3 soleil,...)</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proposer des situations de concentration par rapport à soi même et au groupe :               <ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Masser les différentes parties de son corps.</li> <li>⇒ Délier les articulations (tête/cou/épaules/poignets/genoux/chevilles).</li> <li>⇒ Se déplacer dans l'espace avec changements de direction ...).</li> </ul> </li> </ul>

# ACTIVITÉ COURSE AU CYCLE 3

CYCLE  
3

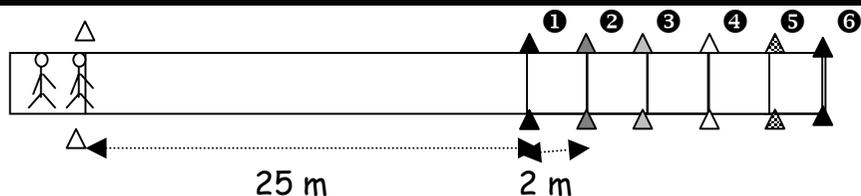
COURSE



SITUATION DE RÉFÉRENCE

## CONTRE LA MONTRE

### DISPOSITIF



1 ou plusieurs couloirs de 25 m de long

6 zones d'arrivée espacées de 2 m

Les enfants passent 1 par 1 : départ toutes les 5 secondes.

#### Matériel :

- 1 chronomètre
- 1 sifflet (ou cassette enregistrée)
- 14 plots
- 1 fiche

#### Organisation de la classe :

- Les enfants en binôme, l'un court, l'autre note la zone d'arrivée et observe

### CONSIGNES

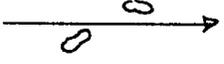
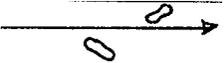
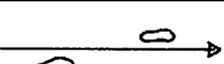
Partir au 1<sup>er</sup> coup de sifflet.  
Atteindre la zone la plus éloignée avant le  
2<sup>ème</sup> coup de sifflet

L'observateur note la zone d'arrivée.

Départ d'un élève à chaque coup de sifflet,  
toutes les 5 secondes

# CYCLE 3 EXEMPLE D'UNITÉ D'APPRENTISSAGE EN COURSE DE VITESSE

## SITUATION DE RÉFÉRENCE : CONTRE LA MONTRE

COMPORTEMENTS ATTENDUS	NIVEAU	COMPORTEMENTS OBSERVABLES	SITUATIONS DE REMÉDIATION	
<b>ACQUISITION</b> COURIR DROIT  <b>SAVOIR VISÉ</b> Poser ses pieds dans l'axe de la course et agir avec les bras	<b>1</b>		Pieds vers l'extérieur ou l'intérieur	Le train sur les rails
	<b>2</b>		Pieds dans l'axe sans action des bras	Courir avec des bâtons
	<b>3</b>		Pieds dans l'axe en utilisant les bras	Renforcer les acquis ou aborder une autre acquisition
<b>ACQUISITION</b> RÉAGIR A UN SIGNAL  <b>SAVOIR VISÉ</b> Mettre le poids du corps sur la jambe avant et avoir les jambes fléchies	<b>1</b>		Jambes tendues, poids du corps au dessus des pieds	Les 3 tapes
	<b>2</b>		Jambes tendues, poids du corps au dessus du pied avant	La position de départ
	<b>3</b>		Jambes fléchies, poids du corps au dessus du pied avant	Renforcer les acquis ou aborder une autre acquisitions
<b>ACQUISITION</b> TERMINER SA COURSE  <b>SAVOIR VISÉ</b> Franchir la ligne en pleine vitesse	<b>1</b>		Ralentit à la 1 <sup>ère</sup> ligne	Le duel
	<b>2</b>		Ralentit avant le signal	Course contre la montre à l'envers
	<b>3</b>		Maintient sa vitesse jusqu'au signal	Renforcer les acquis ou aborder une autre acquisitions
<b>ACQUISITION</b> Courir grand (améliorer sa foulée)  <b>SAVOIR VISÉ</b> Conserver l'alignement pied/bassin/épaule	<b>1</b>		Court cassé vers l'avant	Les 15 Plots
	<b>2</b>		Court penché en arrière	Monter ou descendre l'escalier
	<b>3</b>		Court droit	Renforcer les acquis ou aborder une autre acquisition

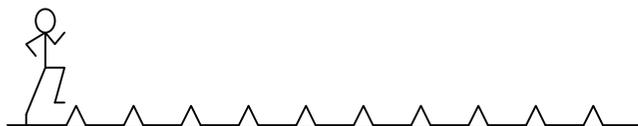


CYCLE 3	COURSE	COURIR "GRAND", AMÉLIORER SA FOULÉE.	Conserver l'alignement pied/bassin/épaule	NIVEAU 1	X
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	

CYCLE 3	COURSE	COURIR "GRAND", AMÉLIORER SA FOULÉE.	Conserver l'alignement pied/bassin/épaule	NIVEAU 1	X
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	

## LES 15 PLOTS

### DISPOSITIF



**Matériel :**

- 15 plots ou bouteilles. (écart 40 à 50 cm)

**Organisation de la classe :**

Les élèves par groupe de deux -

- 1 observateur
- 1 coureur

### CONSIGNES

**Effectuer le parcours en faisant un appui entre chaque plot.**

### RELANCES

- Chronométrer le parcours.
- Parcours avec les plots à l'aller, retour en sprint à côté.

## MONTER OU DESCENDRE L'ESCALIER

### DISPOSITIF

Unité : le pied.

**A** 3 3,5 4 4,5 5 5,5 6 6 6,5 6,5



→ Sens de la course



**B** 6,5 6,5 6 6 5,5 5 4,5 4,5 4 4

**Matériel :**

- couloir avec des lattes espacées tous les x pieds.
- Distances à aménager en fonction du niveau des élèves.

**Organisation de la classe :**

Les élèves par groupe de deux :

- 1 observateur
- 1 coureur

### CONSIGNES

Pour augmenter l'amplitude de mes foulées, essayer le parcours A.  
 Pour augmenter la fréquence de mes foulées, essayer le parcours B

**Courir le plus vite possible en posant un appui dans chaque intervalle, sans se désunir.**

### RELANCES

- Augmenter le nombre d'intervalles.
- Chronométrer le parcours.

CYCLE 3	COURSE	TERMINER SA COURSE	Franchir la ligne en pleine vitesse.	NIVEAU 1	X
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	

CYCLE 3	COURSE	TERMINER SA COURSE	Franchir la ligne en pleine vitesse.	NIVEAU 1	
				NIVEAU 2	X
				NIVEAU 3	

LE DUEL	
DISPOSITIF	
<p><b>Matériel:</b> 2 couloirs de 30 m de longueur. Une ligne tracée à 15 m</p>	
<p><b>Organisation de la classe:</b> 2 groupes placés au départ d'un couloir.</p>	
CONSIGNES	
<p><b>Au coup de sifflet, atteindre la ligne médiane avant son adversaire pour marquer 1 point.</b></p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• rester dans son couloir.</li> <li>• Compter les points par équipe.</li> <li>• Pour la revanche : le perdant avance d'1 m sa ligne de départ.</li> </ul>	
RELANCE	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modifier les distances de course.</li> </ul>	

COURSE LA MONTRE A L'ENVERS	
DISPOSITIF	
<p>Après avoir réalisé la situation de référence « course contre la montre » et identifié pour chaque élève sa performance de course en 5", l'élève place son repère.</p>	
<p><b>Matériel:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Plots- sifflets.</li> </ul>	
<p><b>Organisation de la classe :</b> Classe entière ou en sous groupes. Les élèves sont opposés 2 par 2 ou plus.</p>	
CONSIGNES	
<p><b>En partant de son repère, au signal de départ, atteindre la ligne d'arrivée le premier.</b></p>	
RELANCE	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lorsque je gagne, je recule de 50 cm au prochain passage.</li> </ul>	

CYCLE 3	COURSE	RÉAGIR À UN SIGNAL	Mettre le poids du corps sur la jambe avant et avoir les jambes fléchies	NIVEAU 1	X
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	

CYCLE 3	COURSE	RÉAGIR À UN SIGNAL	Mettre le poids du corps sur la jambe avant et avoir les jambes fléchies	NIVEAU 1	
				NIVEAU 2	X
				NIVEAU 3	

## LES 3 TAPES

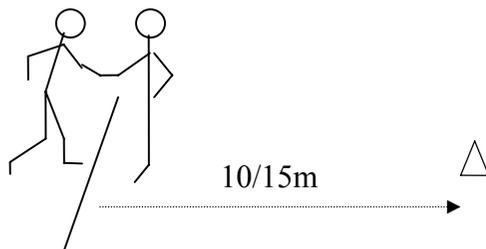
### DISPOSITIF

Une zone de départ matérialisée  
au sol par une ligne.

Une zone d'arrivée

#### Organisation de la classe:

La classe est divisée en groupes de 2, les élèves sont face à face



### CONSIGNES

**B tape 3 fois dans la main de A,  
à la 3ème tape, B s'enfuit.**

**A doit le rattraper avant le repère situé à 10-15m.**

**B doit courir droit.**

**A : Si je rattrape B, je marque 1 point.**

**B : Si je ne suis pas rattrapé, je marque 1 point.**

Le premier qui marque 5 points a gagné

### RELANCES

- Par équipes face à face.
- Le pied arrière de A est en appui sur un élément fixe (starting-block, lice, mur...)

## LA POSITION DE DÉPART

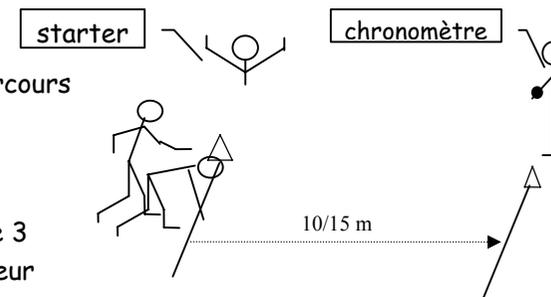
### DISPOSITIF

#### Matériel:

- 2 plots pour matérialiser le parcours
- Un chronomètre
- Une fiche d'évaluation

#### Organisation de la classe

La classe est divisée en groupes de 3  
1 starter, 1 coureur, 1 chronométreur  
permuter les rôles



### CONSIGNES

**Après avoir essayé, retenir la technique qui permet de  
partir le plus vite.**

Essayer différentes façons de partir:

- Pieds joints-Pieds décalés-Poids du corps sur la jambe arrière-Jambes tendues-Jambes fléchies-Accroupi...

Chronométrer chaque parcours.

### RELANCES

- 2 élèves de la même force, s'affrontent avec des positions de départ différentes.  
Exemple :  
- jambes fléchies contre jambes tendues- poids du corps sur jambe avant contre poids du corps sur jambe arrière - 2 appuis au sol contre 4 appuis au sol.  
- En appui sur un élément fixe.  
Inverser les rôles.  
À la fin retenir la position qui permet d'être plus efficace.

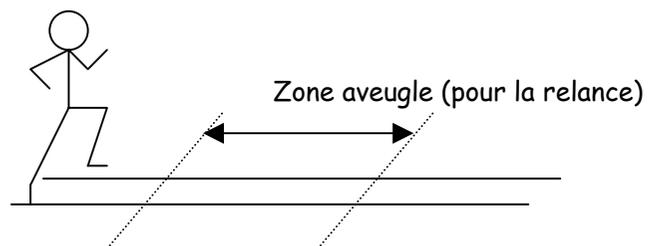
CYCLE 3	COURSE	COURIR DROIT	Poser ses pieds dans l'axe de la course et agir avec les bras.	NIVEAU 1	X
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	

CYCLE 3	COURSE	COURIR DROIT	Poser ses pieds dans l'axe de la course et agir avec les bras.	NIVEAU 1	X
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	

## LE TRAIN SUR LES RAILS

### DISPOSITIF

couloirs tracés au sol de 20 cm de large (craie, lattes).



#### Matériel :

- Lattes au sol ou à défaut lignes tracées à la craie.

#### Organisation de la classe :

Classe par ateliers

### CONSIGNES

**Courir entre les 2 lignes tracées au sol.**

- Toucher une latte avec le pied permet à l'élève de savoir que son pied n'est plus dans l'axe ou que son corps n'est plus équilibré.

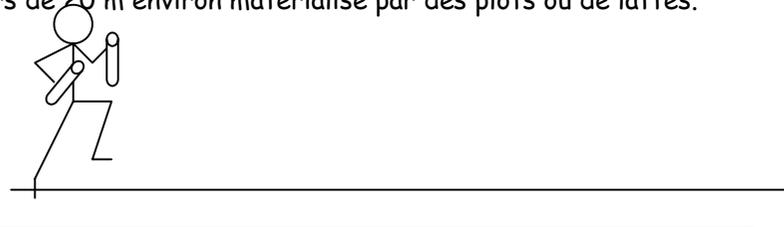
### RELANCES

- Combiner avec « la course aux piquets » et/ou « courir avec les bâtons ».
- Réaliser une partie du parcours les yeux fermés.

## COURIR AVEC DES BÂTONS

### DISPOSITIF

Parcours de 20 m environ matérialisé par des plots ou de lattes.



Exemple de carton



#### Matériel :

- cartons assez rigides ou témoins de relais.

#### Organisation de la classe :

Classe par ateliers

### CONSIGNES

**Réaliser le parcours en utilisant ses bras dans l'axe de course,  
les cartons ne se gondolent pas,  
les témoins ne se croisent pas.**

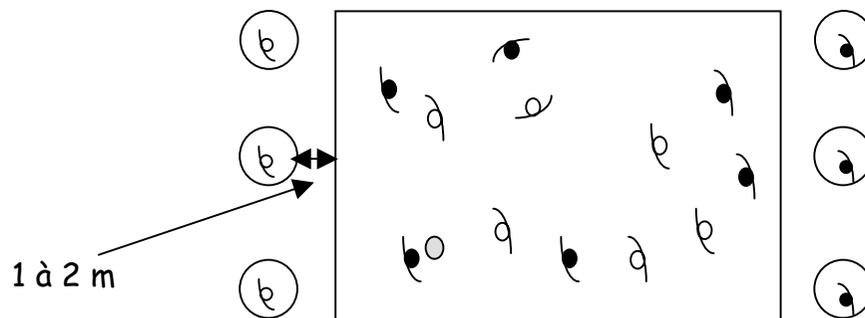
### RELANCE

- Combiner cette situation avec la « course aux piquets » et/ou « le train sur les rails ».

# ACTIVITÉ JEUX COLLECTIFS AU CYCLE 3

**BALLE AU BUT FIXE**

**DISPOSITIF**



- terrain délimité (15 X 25 m ou 10 X 20 m)

Matériel :

- 1 ballon ou une balle (varier les types de balles.
- 6 cerceaux (3 de chaque côté, éloignés de 1 à 2 m de la ligne du fond)
- 1 chronomètre

Organisation de la classe :

- équipes différenciées de 5 à 6 joueurs.
- 1 joueur but dans chaque équipe

**CONSIGNES**

Transmettre le ballon à son joueur-but, placé dans l'un des trois cerceaux, pour marquer un point.

Pour les joueurs de champ :

- attaquants : faire progresser le ballon en se faisant des passes à la main, sans faire plus de trois pas.
- Défenseurs : s'opposer à la progression du ballon et essayer de l'intercepter.

Pour le joueur-but :

- Bloquer le ballon en étant à l'intérieur d'un des trois cerceaux (possibilité de changer de cerceau)

## SITUATION DE RÉFÉRENCE : La balle au but fixe

COMPORTEMENTS ATTENDUS	NIVEAU	COMPORTEMENTS OBSERVABLES	SITUATIONS DE REMÉDIATION
<b>ACQUISITION</b> Mouvement vers la cible  <b>SAVOIR VISÉ</b> Adapter continuellement sa trajectoire, son orientation.	<b>1</b>	N'oriente pas ses déplacements vers la cible.	o Ramener le ballon (avec gêneur)
	<b>2</b>	Ne varie pas ses trajectoires en fonction du jeu.	o Le double drapeau.
	<b>3</b>	A une course orientée, variée en attaque et en défense.	o <i>Renforcer des acquis ou aborder une autre acquisition</i> o Le basket à 20
<b>ACQUISITION</b> Créer un déséquilibre en sa faveur.  <b>SAVOIR VISÉ</b> Repérer les espaces libres, les conditions favorables à la création d'un surnombre.	<b>1</b>	Mal placé (trop près, trop loin), ne facilite pas les actions de son équipe.	o La balle au roi.
	<b>2</b>	Participe aléatoirement aux actions d'attaque et de défense.	o La passe à 10 avec gêneurs
	<b>3</b>	Agit efficacement en soutien de ses partenaires. Se démarque, se replace.	o <i>Renforcer des acquis ou aborder une autre acquisition</i> o Carrés ruinés par équipes
<b>ACQUISITION</b> Choix stratégique individuel et collectif.  <b>SAVOIR VISÉ</b> Adapter le projet collectif en fonction de l'évolution du jeu.	<b>1</b>	Ne s'organise(nt) pas collectivement	o Poules, renards, vipères.
	<b>2</b>	Ne s'intègre(nt) que partiellement au projet.	o Le drapeau simple
	<b>3</b>	Adopte(nt) une tactique collective et la respectent.	o <i>Renforcer des acquis ou aborder une autre acquisition</i> o La chasse à courre.



<b>CYCLE</b> 3	<b>JEUX</b> COLLECTIFS	Mouvement vers la cible	Adapter continuellement sa trajectoire, son orientation	NIVEAU 1	X
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	

<b>CYCLE</b> 3	<b>JEUX</b> COLLECTIFS	Mouvement vers la cible	Adapter continuellement sa trajectoire, son orientation	NIVEAU 1	
				NIVEAU 2	X
				NIVEAU 3	

<b>RAMENER LE BALLON (avec gêneur)</b>
<b>DISPOSITIF</b>
<p><b>Matériel :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 ballons, 2 cerceaux, 2 cônes.</li> </ul> <p><b>Organisation de la classe :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• équipes différenciées de 4 à 5 joueurs.</li> <li>• chaque équipe se positionne derrière le lanceur placé dans le cerceau.</li> <li>• 1 joueur de l'équipe adverse se positionne en gêneur.</li> </ul>
<b>CONSIGNES</b>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <b>Être la première équipe à ramener le ballon à son lanceur.</b> </div>
<p>Au signal du meneur :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• le lanceur lance le ballon en avant dans l'axe de la porte.</li> <li>• Les partenaires récupèrent le ballon, passent la porte (les 2 cônes) et le ramènent à l'aide de passes à leur lanceur.</li> <li>• Le porteur du ballon ne doit pas faire plus de 3 pas.</li> <li>• Le gêneur essaie d'intercepter le ballon au retour.</li> </ul>
<b>RELANCES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Autoriser 2 attaquants par phase de jeu.</li> <li>• Enchaîner les différentes phases de jeu sans retour au camp :</li> </ul>

<b>LE DOUBLE DRAPEAU</b>
<b>DISPOSITIF</b>
<p><b>Matériel</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 drapeaux, un noir, un blanc.</li> <li>• 1 terrain délimité</li> </ul> <p><b>Organisation de la classe</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 équipes de 8 à 15 joueurs</li> </ul>
<b>CONSIGNES</b>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <b>Ramener son drapeau, avant l'adversaire, dans son camp.</b> </div>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Un joueur noir sort de son camp pour aller chercher son drapeau, tous les blancs essaient de le toucher.</li> <li>• Quand il est touché, il s'immobilise.</li> <li>• Tous les joueurs blancs regagnent leur camp.</li> <li>• A son tour, un joueur blanc sort de son camp pour aller chercher son drapeau, tous les noirs en jeu essaient de le toucher.</li> <li>• Tout joueur « immobilisé » avec ou sans drapeau peut être délivré par un partenaire attaquant suivant.</li> <li>• Alors le drapeau peut être passé de main en main.</li> <li>• Enchaîner ces deux phases, jusqu'à ce qu'une équipe ait ramené son drapeau dans son camp.</li> </ul>
<b>RELANCES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Autoriser 2 attaquants par phase de jeu.</li> <li>• Enchaîner les différentes phases de jeu sans retour au camp :</li> </ul>

<b>CYCLE</b> <b>3</b>	<b>JEUX</b> <b>COLLECTIFS</b>	<b>Mouvement</b> <b>vers la cible</b>	Adapter continuellement sa trajectoire, son orientation	NIVEAU 1	
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	X

<b>CYCLE</b> <b>3</b>	<b>JEUX</b> <b>COLLECTIFS</b>	<b>Créer un</b> <b>déséquilibre</b> <b>en sa</b> <b>faveur.</b>	Repérer les espaces libres, les conditions favorables à la création d'un surnombre	NIVEAU 1	X
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	

<b>LE BASKET À 20</b>
<b>DISPOSITIF</b>
<p><b>Matériel :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 terrain de basket et paniers</li> <li>• 1 ballon</li> </ul>
<p><b>Organisation de la classe :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 équipes de 10 joueurs, 5 joueurs à l'intérieur du terrain, 5 joueurs à l'extérieur du terrain.</li> </ul>
<b>CONSIGNES</b>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p><b>Faire pénétrer le ballon dans le panier adverse.</b></p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Faire progresser le ballon sans dribble en se faisant des « passes ».</li> <li>• Interdire les contacts.</li> <li>• Les passes doivent impérativement s'effectuer entre: <ul style="list-style-type: none"> <li>- un joueur intérieur et un joueur extérieur.</li> <li>- ou un joueur extérieur et un joueur intérieur.</li> </ul> </li> </ul>
<b>RELANCES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permuter les joueurs intérieurs et les joueurs extérieurs.</li> <li>• Temps limité pour atteindre la cible (le panier)</li> </ul>

<b>LA BALLE AU ROI</b>
<b>DISPOSITIF</b>
<p><b>Matériel</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 terrain délimité avec « zones couloirs » pour les rois.</li> <li>• 1 ballon</li> <li>• 2 jeux de chasubles</li> </ul>
<p><b>Organisation de la classe</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 équipes différenciées.. 1 roi dans chaque équipe.</li> </ul>
<b>CONSIGNES</b>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p><b>A l'aide du ballon lancé par sa propre équipe, le roi doit toucher de volée un adversaire pour marquer un point.</b></p> </div>
<b>RELANCES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si un joueur bloque le ballon, le point n'est pas marqué.</li> <li>• Jouer avec 2 ballons et/ou 2 rois par équipe.</li> <li>• Placer la zone du roi à l'intérieur du camp adverse.</li> </ul>

<b>CYCLE</b> <b>3</b>	<b>JEUX</b> <b>COLLECTIFS</b>	<b>Créer un déséquilibre en sa faveur.</b>	Repérer les espaces libres, les conditions favorables à la création d'un surnombre	NIVEAU 1	
				NIVEAU 2	X
				NIVEAU 3	

<b>CYCLE</b> <b>3</b>	<b>JEUX</b> <b>COLLECTIFS</b>	<b>Créer un déséquilibre en sa faveur.</b>	Repérer les espaces libres, les conditions favorables à la création d'un surnombre	NIVEAU 1	
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	X

### LA PASSE A 10 AVEC GÊNEURS

#### DISPOSITIF

**Matériel :**

- 2 terrains délimités
- 2 réserves de ballons (réserves identiques)

**Organisation de la classe :**

- équipes de 5 à 6 joueurs (4 passeurs, 2 gêneurs)

#### CONSIGNES

**Réaliser 10 passes consécutives entre partenaires sans que les adversaires interceptent le ballon, pour marquer un point.**

- Quand les gêneurs ont touché ou intercepté un ballon, les passeurs doivent en prendre un autre dans la réserve.

#### RELANCES

- Réduire le surnombre (augmenter progressivement le nombre de gêneurs)
- Nombre équivalent de gêneurs et de passeurs ; créer un nouveau déséquilibre par la création de zone(s) refuge(s), par des joueurs inattaquables.
- Limiter le nombre de pas pour le porteur du ballon.

### CARRÉS RUINÉS PAR ÉQUIPES

#### DISPOSITIF

**Matériel**

- 1 terrain type volley partagé en quatre.
- 2 ballons

**Organisation de la classe**

- 2 ou 4 équipes différenciées de 4 à 5 joueurs.

#### CONSIGNES

**Amener le plus d'adversaires possibles dans son camp en les touchant de volée.**

- Si un joueur bloque le ballon, c'est le tireur qui « rejoint » le camp du bloqueur.
- Un joueur peut ramener dans son camp un partenaire « prisonnier » en lui faisant une passe.
- temps limité.

#### RELANCES

- Augmenter le nombre de ballons.
- Associer les équipes en diagonale.

<b>CYCLE</b> <b>3</b>	<b>JEUX</b> <b>COLLECTIFS</b>	Choix stratégique individuel et collectif	Adapter le projet collectif en fonction de l'évolution du jeu	NIVEAU 1	X
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	

<b>CYCLE 3</b>	<b>JEUX</b> <b>COLLECTIFS</b>	Choix stratégique individuel et collectif	Adapter le projet collectif en fonction de l'évolution du jeu	NIVEAU 1	
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	X

### POULES, RENARDS, VIPÈRES

#### DISPOSITIF

**Matériel :**

- 3 cerceaux pour les camps/réserves
- des foulards pour les vies
- des chasubles
- 1 chronomètre

**Organisation de la classe :**

- 3 équipes différenciées

#### CONSIGNES

**Prendre les vies de ses adversaires directs pour avoir le plus grand nombre de vies à la fin du jeu.**

- Pour les poules, prendre les vies des vipères.
- Pour les renards, prendre les vies des poules.
- Pour les vipères, prendre les vies des renards.

Toute vie prise est ramenée dans son camp réserve.  
Tout joueur sans vie doit retourner dans son camp

#### RELANCES

### LA CHASSE À COURRE

#### DISPOSITIF

**Matériel**

- 1 chronomètre
- 1 terrain délimité
- 1 ballon léger

**Organisation de la classe**

- 2 équipes différenciées,  
1 à l'intérieur du terrain, les chasseurs  
1 à l'extérieur du terrain, les lièvres.

#### CONSIGNES

**Avec le ballon, en se faisant des passes, les chasseurs essaient de toucher de volée le lièvre entré dans le terrain.**

- Au signal, 1 lièvre entre sur le terrain.  
Le chasseur, porteur du ballon, ne doit pas se déplacer.  
Dès que le lièvre est touché, il sort, un autre pénètre...
- Le chronomètre s'arrête quand tous les lièvres ont été touchés.
- Changer les rôles.
- L'équipe qui a mis le moins de temps a gagné.

#### RELANCES

- Augmenter le nombre de ballons, le nombre de lièvres sur le terrain
- le lièvre qui bloque le ballon n'est pas pris...

<b>CYCLE 3</b>	<b>JEUX COLLECTIFS</b>	Choix stratégique individuel et collectif	Adapter le projet collectif en fonction de l'évolution du jeu	NIVEAU 1	
				NIVEAU 2	X
				NIVEAU 3	

## LE DRAPEAU SIMPLE

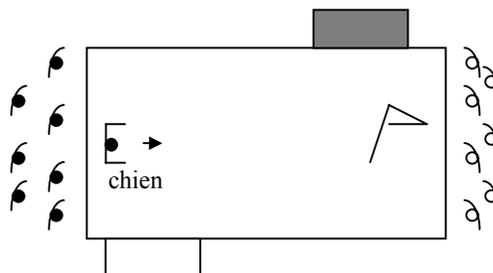
### DISPOSITIF

#### Matériel

- 1 terrain délimité
- 1 chronomètre
- 1 drapeau
- 1 prison pour les attaquants
- 1 prison pour les défenseurs

#### Organisation de la classe

- 2 équipes de 8 à 15 joueurs.
- 1 chien chez les attaquants



### CONSIGNES

#### LES ATTAQUANTS :

#### **Doivent rapporter le drapeau dans leur camp.**

- Éviter de se faire prendre par les défenseurs.
- Désigner un « chien » invulnérable qui peut prendre les défenseurs.
  - Le chien donne le signal de départ en criant « drapeau » quand il le touche.

#### LES DÉFENSEURS :

#### **Doivent empêcher la progression du drapeau en prenant les attaquants.**

- Les défenseurs doivent éviter de se faire prendre par le chien.
- Les joueurs pris rejoignent leur prison (noire pour les attaquants, blanche pour les défenseurs).
- La prise s'effectue par « toucher ».
- Le joueur, porteur du drapeau, pris, doit le lâcher, et le jeu continue.
- Le jeu s'arrête quand le drapeau est ramené dans le camp des attaquants ou quand il n'y a plus d'attaquants.

### RELANCES

- Varier le mode de prise (foulard dans le dos des joueurs, toucher un endroit déterminé du corps...)
- Le jeu s'arrête quand le porteur du drapeau est pris. (les défenseurs marquent un point)
- Limiter le temps.
- Les prisonniers peuvent être délivrés par un partenaire.

# ACTIVITÉ DANSE AU CYCLE 3

## SITUATION DE RÉFÉRENCE : « Les deux modules »

COMPORTEMENTS ATTENDUS	NIVEAU	COMPORTEMENTS OBSERVABLES	SITUATIONS DE REMÉDIATION
<b>ACQUISITION</b> Transformer le réel  <b>SAVOIR VISÉ</b> Créer des modules	<b>1</b>	Ne crée aucun module	o Les gestes du quotidien
	<b>2</b>	Crée un module	o Les chaises
	<b>3</b>	Crée deux modules	o Angles et murs
<b>ACQUISITION</b> Donner du sens et de la lisibilité  <b>SAVOIR VISÉ</b> Mémoriser une succession de modules	<b>1</b>	Pas d'enchaînement	o Les volumes
	<b>2</b>	S'arrête pendant sa danse, hésite	o Le schéma corporel
	<b>3</b>	Enchaîne sa danse sans rupture	o Passer de...à...
<b>ACQUISITION</b> Être danseur, être spectateur critique  <b>SAVOIR VISÉ</b> Reconnaître les indices de lisibilité	<b>1</b>	Les 3 verbes ne sont pas identifiables	o Le défilé de mode
	<b>2</b>	Les 3 verbes sont identifiables	o Haut, moyen, bas
	<b>3</b>	Organise sa présentation aux autres	o Le photographe

## Les deux modules

DISPOSITIF	CONSIGNES
<p style="text-align: center;"><b><u>1<sup>er</sup> temps : phase de recherche</u></b></p> <p><u>Une liste de verbes d'action</u> : tourner, chuter, sauter, courir, ramper, porter, glisser, marcher comme..., rouler, pousser, tirer, balancer,....</p> <p>Les élèves en dispersion dans l'espace de danse</p> <p>15 minutes de recherche</p> <p style="text-align: center;"><b><u>2<sup>ème</sup> temps : phase de présentation</u></b></p> <p>Espace acteurs et espace spectateurs</p> <p>4 ou 5 danseurs présentent 3 fois leur danse en même temps</p> <p>2 ou 3 spectateurs observent un seul danseur</p> <p>A la fin de la danse, ils remplissent la fiche du danseur</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center; margin-bottom: 10px;"> <p><b>Présenter 3 fois sa danse comprenant 2 modules enchaînés.</b></p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Individuellement choisir trois verbes dans la liste (A, B, C)</li> <li>• Choisir et fixer une façon de danser chaque verbe</li> <li>• Enchaîner les trois actions (ABC = 1 module)</li> <li>• Trouver une autre façon de les enchaîner (ex : BAC, CAB, ...= 2<sup>ème</sup> module)</li> <li>• Enchaîner les deux modules</li> <li>• Mémoriser et les présenter</li> </ul>

### CYCLE 3 - Situation de référence : « Les deux modules »

<u>Fiche d'observation de l'élève :</u>		1 <sup>ère</sup> séance date	Dernière séance date
<b>1</b>	Ne crée aucun module		
<b>2</b>	Crée un module		
<b>3</b>	Crée deux modules		
<b>1</b>	Pas d'enchaînement		
<b>2</b>	S'arrête pendant sa danse, hésite		
<b>3</b>	Enchaîne sa danse sans rupture		
<b>1</b>	Les 3 verbes ne sont pas identifiables		
<b>2</b>	Les 3 verbes sont identifiables		
<b>3</b>	Organise sa présentation aux autres		Début :
			Espace :
			Fin :

CYCLE 3	DANSE	Transformer le réel	Créer des modules	NIVEAU 1	X
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	

CYCLE 3	DANSE	Transformer le réel	Créer des modules	NIVEAU 1	
				NIVEAU 2	X
				NIVEAU 3	

« LES GESTES DU QUOTIDIEN »	
DISPOSITIF	
<p>4 groupes, 4 scénarios</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1 scénario par groupe</li> <li><b>groupe 1</b> : ouvrir un placard en hauteur, prendre un objet sur une table, tourner et le mettre dans le placard</li> <li><b>groupe 2</b> : assis sur une table, le lait déborde, retirer la casserole, vider le lait dans trois tasses différentes</li> <li><b>groupe 3</b> : dans la salle de bain, se regarder dans le miroir, se laver, se peigner</li> <li><b>groupe 4</b> : se chausser, mettre un pantalon, une chemise...</li> </ul>	
CONSIGNES	
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <b>Produire et enchaîner des gestuelles</b> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>individuellement, danser avec son corps le scénario de son groupe</li> <li>trouver et fixer une forme</li> <li>la faire « grande » ou « petite »</li> </ul>	
RELANCES	
<ul style="list-style-type: none"> <li>enchaîner « grand » et « petit »</li> <li>le faire « vite », « lent »</li> <li>chaque groupe présente sa danse</li> </ul>	

« LES CHAISES »	
DISPOSITIF	
<ul style="list-style-type: none"> <li>des chaises dispersées dans tout l'espace de danse (moins de chaises que de danseurs)</li> </ul>	
CONSIGNES	
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <b>Enchaîner plusieurs positions, actions inhabituelles</b> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>se déplacer ; quand on rencontre 1 chaise, prendre une position inhabituelle ou effectuer un passage en prenant contact avec la chaise</li> <li>fixer 2 ou 3 « trouvailles »</li> <li>enchaîner plusieurs fois une posture et un passage sur une même chaise</li> <li>fixer, transformer</li> </ul>	
RELANCES	
<ul style="list-style-type: none"> <li>seul, répéter 2 ou 4 fois son passage puis prendre sa posture</li> <li>lors du passage, la chaise est brûlante, la chaise est collante...</li> <li>changer la disposition des chaises</li> </ul>	

CYCLE 3	DANSE	Transformer le réel	Créer des modules	NIVEAU 1	
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	X

CYCLE 3				NIVEAU 1	
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	

<b>« ANGLES ET MURS »</b>
<b>DISPOSITIF</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>espace de danse orienté par des chiffres (pancartes)</li> </ul> <div style="text-align: center;"> <p>The diagram shows a square with a grey fill and a blue border. The corners are numbered 1 (top), 2 (right), 3 (bottom), and 4 (left). The midpoints of the sides are numbered 5 (top), 6 (right), 7 (bottom), and 8 (left).</p> </div>
<b>CONSIGNES</b>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"><b>Créer des modules gestuels</b></div> <ul style="list-style-type: none"> <li>trouver différentes actions dans les quatre directions <ul style="list-style-type: none"> <li>* en direction du mur 1, dessiner avec son corps le chiffre 1, en direction du coin 4, faire un passage au sol, en direction du chiffre 7, faire un déplacement au ralenti, en direction du coin 2, tenir une attitude</li> <li>* enchaîner les quatre actions (module) regard fixé dans chaque direction</li> </ul> </li> </ul>
<b>RELANCES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>enchaîner les 8 directions</li> <li>danser par deux, (côte à côte, en miroir, éloigné...)</li> <li>danser par 3 (en ligne, en colonne, en triangle...)</li> </ul>

<b>DISPOSITIF</b>
<b>CONSIGNES</b>
<b>RELANCES</b>

• seul , travailler les liaisons entre chaque action					
CYCLE 3	DANSE	Donner du sens et de la lisibilité	Mémoriser une succession de modules	NIVEAU 1	X
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	

CYCLE 3	DANSE	Donner du sens et de la lisibilité	Mémoriser une succession de modules	NIVEAU 1	
				NIVEAU 2	X
				NIVEAU 3	

« LES VOLUMES »	
DISPOSITIF	
<ul style="list-style-type: none"> <li>les élèves par deux, en dispersion dans l'espace de danse</li> <li>1 danseur « A »</li> <li>1 danseur « B »</li> </ul>	
CONSIGNES	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <b>Enchaîner, mémoriser deux modules</b> </div> <p><b>1<sup>er</sup> temps</b> : créer un module à deux : « A » prend une position, « B » la complète avec contact</p> <p><b>2<sup>ème</sup> temps</b> : créer un deuxième module en inversant les rôles</p> <p><b>3<sup>ème</sup> temps</b> : les présenter plusieurs fois en changeant d'espace</p>	
RELANCES	
<ul style="list-style-type: none"> <li>diminuer les appuis au sol</li> <li>augmenter les contacts</li> <li>enchaîner les deux modules</li> <li>ne jamais se quitter du regard</li> </ul>	

« LE SCHÉMA CORPOREL »	
DISPOSITIF	
<ul style="list-style-type: none"> <li>élèves en dispersion dans l'espace de danse</li> </ul>	
CONSIGNES	
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <b>Construire un enchaînement, jouer successivement avec trois ou quatre parties du corps</b> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>épaule droite, genou gauche, hanche droite, coude gauche, tête, ...</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Mémoriser l'enchaînement</b></p>	
RELANCES	
<ul style="list-style-type: none"> <li>sur place, en déplacement</li> <li>par deux, échanges par questions réponses (« A » propose un mouvement d'épaule, « B » répond par le sien ...)</li> </ul>	

CYCLE 3	DANSE	Donner du sens et de la lisibilité	Mémoriser une succession de modules	NIVEAU 1	
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	X

CYCLE 3				NIVEAU 1	
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	

<b>« PASSER de....à .... »</b>	
<b>DISPOSITIF</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>élèves en dispersion dans l'espace de danse</li> </ul>	
<b>CONSIGNES</b>	
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p><b>Choisir une position initiale et passer à une autre position</b></p> </div>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>individuellement rechercher un enchaînement</li> <li>fixer l'enchaînement</li> <li>le danser</li> <li>jouer sur la répétition, la durée, les moments d'immobilité, l'espace (ex. : couché, debout)</li> </ul>	
<b>RELANCES</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>lier le mouvement à la respiration</li> <li>investir tout l'espace</li> <li>enchaîner une troisième position</li> </ul>	

<b>DISPOSITIF</b>	
<b>CONSIGNES</b>	
<b>RELANCES</b>	

CYCLE 3	DANSE	Être danseur, être spectateur critique	Reconnaître les indices de lisibilité	NIVEAU 1	X
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	

CYCLE 3	DANSE	Être danseur, être spectateur critique	Reconnaître les indices de lisibilité	NIVEAU 1	
				NIVEAU 2	X
				NIVEAU 3	

## « LE DÉFILÉ DE MODE »

### DISPOSITIF

- sur un aller et retour en traversée

**1<sup>er</sup> temps** : tous les élèves danseurs

**2<sup>ème</sup> temps** : 1 élève danseur, les autres spectateurs

### CONSIGNES

**Pour le danseur :**  
créer un module gestuel avec trois contraintes

Faire un tour sur soi-même, poser pour le photographe  
et danser avec ses bras

**1<sup>er</sup> temps** : rechercher individuellement

**2<sup>ème</sup> temps** : présenter son enchaînement aux spectateurs

**Pour le spectateur :**  
vérifier la présence des trois contraintes dans le défilé

### RELANCES

- varier : les contraintes, les trajectoires, le nombre de danseurs dans le défilé, le rythme...

## « HAUT, MOYEN, BAS »

### DISPOSITIF

**1<sup>er</sup> temps** : toute la classe danse, par groupes de trois danseurs  
(« A », « B », « C »)

**2<sup>ème</sup> temps** : 1 groupe de trois danseurs, les autres spectateurs

### CONSIGNES

**Présenter la danse élaborée par le groupe**  
**comportant trois postures :**  
**1 haute, 1 moyenne, 1 basse**

**1<sup>er</sup> temps** : rechercher, fixer, mémoriser trois postures

- se déplacer dans l'espace de danse, « A » (le leader) s'arrête et prend une posture, « B » le rejoint et prend une autre posture à une hauteur différente, « C » complète
- « B » devient leader
- « C » devient leader

**2<sup>ème</sup> temps** : enchaîner, présenter aux autres

### RELANCES

- varier les dispositions des postures : côte à côte, face à face, près, loin, en file avec plus ou moins de contact...
- plusieurs groupes peuvent présenter ensemble
- déterminer, délimiter les espaces

CYCLE 3	DANSE	Être danseur, être spectateur critique	Reconnaître les indices de lisibilité	NIVEAU 1	
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	X

CYCLE 3				NIVEAU 1	
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	

<b>« LE PHOTOGRAPHE »</b>
<b>DISPOSITIF</b>
<p><b>1<sup>er</sup> temps :</b>  espace de danse avec coulisses  toute la classe partagée en groupes de 5 ou 6 danseurs  un thème tiré au sort par groupe : les sportifs, les vieux, les gais lurons, une œuvre d'art, ...</p> <p><b>2<sup>ème</sup> temps :</b>  1 groupe danseurs  1 groupe spectateurs</p>
<b>CONSIGNES</b>
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <b>Présenter un arrêt sur image lié au thème</b> </div> <p><b>1<sup>er</sup> temps :</b> par groupe, rechercher, fixer, mémoriser une danse en organisant l'entrée, l'arrêt sur image collectif et la sortie</p> <p><b>2<sup>ème</sup> temps :</b> présenter pour faire trouver son thème</p>
<b>RELANCES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• varier les partis pris</li> <li>• présenter simultanément plusieurs groupes</li> </ul>

<b>DISPOSITIF</b>
<b>CONSIGNES</b>
<b>RELANCES</b>

CYCLE 3

ACTIVITÉ :

SITUATION DE RÉFÉRENCE :

COMPORTEMENTS ATTENDUS	NIVEAU	COMPORTEMENTS OBSERVABLES	SITUATIONS DE REMÉDIATION
ACQUISITION SAVOIR VISÉ	1		o
	2		o
	3		o
ACQUISITION SAVOIR VISÉ	1		o
	2		o
	3		o
ACQUISITION SAVOIR VISÉ	1		o
	2		o
	3		o



## BIBLIOGRAPHIE

### Athlétisme

- Revues EPS 1 Editions EPS
- Agir dans le monde Editions Acces
- Le guide de l'enseignant (tome 2) Editions EPS
- Documents CDDP Lille
- « Activités Athlétiques - Les Courses » (\*) Editions EduSarthe ( septembre 2001 )

### Danse

- « Activité Danse» (\*) Edition EduSarthe ( décembre 2000 )

### Lutte

- « Activités de lutte » (\*) Inspection Académique 72 ( septembre 1997)

### Orientation

- « Activités d'Orientation » - Collection 1, 2, 3 EPS CDDP de La Sarthe
- Des éléments pour agir dans le monde R. Michaud Editions Nathan
- L'éducation physique à l'école maternelle Equipe Départementale EPS1 - 49
- Orientation CRDP Grenoble

### Jeux Collectifs

- « Jeux Collectifs » Collection 1, 2, 3 EPS CDDP de La Sarthe
- 200 jeux à la carte Revue EPS CDDP de La Gironde
- 48 fiches école maternelle Revue EPS CDDP de La Gironde