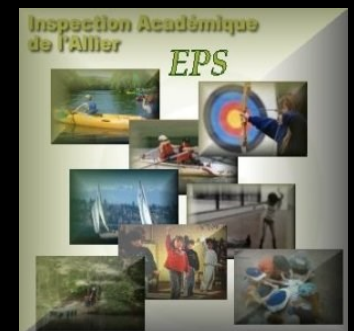


LIVRET REPÈRES EN EPS

42 fiches pour les apprentissages à l'école primaire



Equipe EPS de l'Allier

Avant-propos



Ce document recense 42 fiches d'activités physiques et sportives le plus couramment proposées pour l'enseignement de l'EPS.

Après s'être longtemps appelées fiches individuelles de suivi, un nouveau titre REPÈRES D'APPRENTISSAGES leur a été attribué mettant plus en évidence les éléments constitutifs de chaque activité notamment dans un processus de connaissance de celle-ci par l'élève lui-même et d'une utilisation pour l'enseignement.

Sommaire



Page 3	Avant-propos et Sommaire	Page 15	Utilisation de la fiche pour l'enseignement (pour l'enseignant)
Pages 4 et 5	Préface	Pages 16 et 17	Utilisation de la fiche pour l'enseignement (pour les élèves)
Pages 6 et 7	Intitulés des fiches	Pages 18 et 19	Utilisation de la fiche pour l'enseignement (croisements)
Pages 8 et 9	Genèse et finalités des fiches	Page 20	Une première validation de l'arbitrage
Page 10	La fiche en elle-même (objectifs)	Page 21	Les liens vers les documents départementaux
Page 11	La fiche en elle-même (Zoom sur les capacités motrices)	Pages 22 à 105	Les 42 fiches
Page 12	Descriptif du recto de la fiche	Page 106	Sitographie - Bibliographie
Page 13	Descriptif du verso de la fiche	Page 107	Contributions
Page 14	Utilisation de la fiche pour l'enseignement (pour les enseignants)		

Préface



Je tiens à remercier l'équipe des conseillers pédagogiques à l'origine de ce livret repères en EPS, en particulier son artisan premier Remi Christinel, ainsi que Mickael Bellec, conseiller pédagogique départemental.

Ce livret repères en EPS, 42 fiches pour l'apprentissage à l'école primaire, est un travail de réflexion, de production professionnelle, qui est un outil fantastique pour les enseignants, mais aussi les élèves.

Il s'agit d'abord d'outiller les enseignants sur les attendus, les compétences à atteindre dans les 42 fiches d'activités proposées, mais aussi et surtout proposer aux élèves de s'auto évaluer et de mesurer l'évolution concrète dans un livret individuel de leurs progrès.





Tout cela démontre (une fois encore), la force de l'éducation physique et sportive comme discipline pour intégrer pleinement l'élève dans les apprentissages et de forger chez l'élève l'appropriation personnelle et maîtrisée des compétences dans une dynamique de recherche de progrès et de mise en autonomie.

C'est en cela que le professeur débutant ou le plus expérimenté, y trouvera des outils indispensables à l'enseignement de l'EPS, qu'il soit spécialiste ou néophyte de l'activité.

Ce travail atteste de la dynamique pédagogique du département de l'Allier et de la volonté de formalisation des pratiques professionnelles des CPC EPS de l'ALLIER.

Un grand merci au nom de tous les futurs utilisateurs.

Olivier Vandard,
IA-DASEN de l'ALLIER



Intitulés des fiches



Le document présente les fiches REPERES D'APPRENTISSAGES dans l'ordre alphabétique des activités.

	Champ 1 : Performance mesurable
	Champ 2 : Déplacements dans différents environnements
	Champ 3 : Prestation artistique et/ou acrobatique
	Champ 4 : Affrontement collectif ou interindividuel
	Fiche cycle 1

	Ressources sur site DSDEN 03
R	Règlement sportif
A	Article
DP	Document Pédagogique
P	Préconisation

ACTIVITE	CYCLE	INTITULE	RESSOURCES
ACROSPORT	Tous	DES SENSATIONS ACROBATIQUES A LA PRESTATION DE GROUPE	DP
ARC ET SARBACANE	3	DU LANCER SUR CIBLES AU TIR AVEC ENGINS	DP
ATHLETISME COURSE	Tous	DU COURIR A LA COURSE MESUREE	A-DP-R
ATHLETISME LANCERS	Tous	DU JETER AU LANCER MESURE	DP
ATHLETISME SAUTS	Tous	DU BONDIR AU SAUTER MESURE	DP
AVIRON	3	DE L'UTILISATION D'UNE EMBARCATION A LA CONDUITE AVEC RAME	
BASKET	Tous	DU JEU COLLECTIF AU BASKET-BALL SCOLAIRE	R
BICYCLETTE	Tous	DES ACTIVITES DE ROULE AU DEPLACEMENT CYCLISTE	A-DP-P
CIRQUE	Tous	DE LA MANIPULATION D'ENGINS A LA PRESTATION CIRCASSIENNE	
DANSE DE CREATION	Tous	DES SENSATIONS CORPORELLES A LA PRESTATION ARTISTIQUE DANSEE	A-DP
DANSES TRADITIONNELLES	Tous	DU DEPLACEMENT RYTHME A LA DANSE TRADITIONNELLE COLLECTIVE	
DEPLACEMENTS C1	1	DU DEPLACEMENT MOTEUR A L'ENCHAINEMENT D'ACTIONS MOTRICES	
EQUITATION	3	DE LA CONDUITE DU CHEVAL AUX ACTIVITES EQUESTRES	P
ESCRIME BOUTEILLE	2	DES ACTIVITES DE DUEL A L'ESCRIME BOUTEILLE	
ESCRIME FLEURET	3	DES ACTIVITES DE DUEL A L'ESCRIME FLEURET	
FOOTBALL	Tous	DU JEU COLLECTIF AU FOOTBALL SCOLAIRE	R
GESTES MOTEURS C1	1	DES GESTES MOTEURS A LA MOTRICITE ATHLETIQUE	
GOLF	3	DU CONTACT CLUB/BALLE AU PARCOURS GOLFIQUE	DP
GRIMPE-ESCALADE	3	DES ACTIVITES DE GRIMPE AU PARCOURS D'ESCALADE	DP-P
GYMNASTIQUE	2 et 3	DES SENSATIONS ACROBATIQUES A LA PRESTATION GYMNIQUE	
HANDBALL	Tous	DU JEU COLLECTIF AU HANDBALL SCOLAIRE	R

Intitulés des fiches



Le document présente les fiches REPERES D'APPRENTISSAGES dans l'ordre alphabétique des activités.

	Champ 1 : Performance mesurable
	Champ 2 : Déplacements dans différents environnements
	Champ 3 : Prestation artistique et/ou acrobatique
	Champ 4 : Affrontement collectif ou interindividuel
	Fiche cycle 1

	Ressources sur site DSDEN 03
R	Règlement sportif
A	Article
DP	Document Pédagogique
P	Préconisation

ACTIVITE	CYCLES	INTITULE	RESSOURCES
HOCKEY	Tous	DE LA CONDUITE CROSSE/BALLE AU HOCKEY SCOLAIRE	A
JEUX OPPOSITION	Tous	DES JEUX DE CONTACT AUX JEUX DE LUTTE	DP
JEUX DE RAQUETTES	Tous	DU RENVOI DE BALLES A L'AFFRONTMENT AVEC RAQUETTE	R
KAYAK	3	DE L'UTILISATION D'UNE EMBARCATION A LA CONDUITE AVEC PAGAIE	
KINBALL	3	DE LA MANIPULATION D'UN BALLON VOLUMINEUX AU KINBALL SCOLAIRE	
MANIPULATION DE BALLES	1	DE LA MANIPULATION A LA MAITRISE DU BALLON	
MARCHE ATHLETIQUE	2 et 3	DU DEPLACEMENT MARCHE A LA MARCHE SPORTIVE	DP
MILIEU AQUATIQUE	1	DE LA DECOUVERTE A L'ACCLIMATATION AU MILIEU AQUATIQUE	DP
NATATION	2 et 3	DE LA MAITRISE DE GESTES AQUATIQUES AU SAVOIR NAGER	DP
NATATION SAUVETAGE	3	DU GESTE SECURITAIRE AU SAUVETAGE	
NATATION SUBAQUATIQUE	3	DE L'IMMERSION A LA NATATION SUBAQUATIQUE	
NATATION SYNCHRONISEE	3	DU DEPLACEMENT COORDONNEE A LA PRESTATION AQUATIQUE SYNCHRONISEE	DP
NATATION WATER-POLO	3	DU DEPLACEMENT AVEC BALLON AU WATER-POLO SCOLAIRE	R
ORIENTATION	Tous	DE LA PRISE D'INDICES AU PARCOURS ORIENTE	DP-P
RANDONNEE	Tous	DE LA SORTIE PEDESTRE A LA RANDONNEE	P
RUGBY	Tous	DU JEU COLLECTIF AU RUGBY SCOLAIRE	R
SKI FOND	3	DU DEPLACEMENT GLISSE AU SKI DE DUREE	
SPORTS BOULES	3	DU JEU DE BOULES AU SPORT-BOULE	
ULTIMATE	3	DU JET D'UN ENGIN VOLANT A L'ULTIMATE SCOLAIRE	A-R
VOILE	3	DE L'UTILISATION D'UNE EMBARCATION AU PILOTAGE AVEC VOILE	
VOLLEY BALL	3	DU RENVOI PAR-DESSUS UN FILET AU VOLLEY BALL SCOLAIRE	

Genèse et finalités de ces fiches



**Une mise en évidence
d'éléments caractéristiques
de l'activité**

Un premier constat a fait apparaître certaines lacunes dans la connaissance des principes fondamentaux des activités par les enseignants. En effet le traitement pédagogique d'une activité nécessite quelques éléments incontournables permettant une compréhension de l'activité à partir de ses principes de base. Les fiches ont eu alors pour but de délimiter des repères afin de donner une base d'un contenu à enseigner sur chacune des activités proposées.

**Une aide à l'évaluation de
son action**

Un second constat nous a amené à nous questionner sur la manière de former des élèves éclairés sur leur pratique. L'option prise a été de leur offrir la possibilité de s'évaluer. Sont venues alors la prise en compte et la mise en exergue de l'évaluation en EPS, parent pauvre de la discipline mais pourtant facteur essentiel pour favoriser la progression et l'esprit critique des élèves.

Des repères individuels

Les fiches ont été conçues à destination de la pratique individuelle de l'élève, relevant ainsi de compétences individuelles que nous avons déclinées alors en repères individuels par l'expression d'indicateurs. Ces fiches ne balaient donc pas les situations d'apprentissages collectives mais offrent des repères sur la pratique et les habiletés de chacun.

Genèse et finalités des fiches



Les objectifs de ces fiches poursuivent alors par ricochet différents ordres :

Objectifs de ces fiches

- Aider les enseignants au **repérage d'éléments d'évaluation** des élèves mais aussi d'éléments d'apprentissage à favoriser.
- Faciliter **l'auto évaluation des élèves** sous l'accompagnement et le guidage de l'enseignant.
- Impliquer l'élève dans la **construction de ses savoirs**.
- Construire une **trace des apprentissages** de chaque élève au même titre que des traces écrites dans les autres disciplines .
- Valoriser la pratique de l'EPS par l'existence d'un **livret individuel**.
- Créer un **parcours sportif en EPS** de l'élève via cette trace qui se transmettrait de classe en classe et qui pourrait se compléter au fil des cycles d'apprentissage.
- Favoriser la **continuité pédagogique** (transmission du document comportant les niveaux de compétence et de connaissance acquis) dans un continuum éducatif proposé en trame dans chaque document.
- **Harmoniser les pratiques** en EPS sur certaines activités ciblées au niveau départemental.

La fiche en elle-même



La fiche propose une déclinaison d'une activité physique et sportive sous le regard de l'enseignement.

Une incitation à la l'ensei-
gnement sans la nécessité
de l'expertise dans l'activité

Son intitulé se veut de ne pas aborder l'activité sous le prisme du sport. Il propose de modifier les représentations sportives pour devenir une activité d'enseignement et d'apprentissage dans le cadre spécifique du milieu scolaire. C'est pourquoi, le titre volontairement imagé, retrace en son sein les principes de l'activité. Il a aussi pour objectif de dé-stigmatiser la nécessité d'une expertise pour l'enseignement à l'école primaire pour ne se focaliser que sur les principes fondateurs de l'activité validés par des mises en situation basiques et simples explicitées dans le document.

Une relation aux pro-
grammes d'enseignement

Le titre est intégré à un cadre de couleur faisant référence au champ d'apprentissage auquel il appartient. Par ailleurs la fiche REPÈRES D'APPRENTISSAGES concerne un cycle ou une classe définie indiqué au-dessus de l'intitulé de l'activité. Ces niveaux sont des trois ordres :

- Pour une classe précise (validation au cours du niveau de la classe indiquée).
- Pour un cycle précis (validation régulière au cours du cycle indiqué).
- D'une classe à une autre (validation possible à plusieurs moments du laps de temps indiqué).

Ainsi certaines fiches sont réservées dans leur validation à un certain niveau ce qui n'exclue pas cependant des apprentissages dans les niveaux inférieurs. Certaines activités sont exclusivement réservées au cycle 1 ou au cycle 3. Hormis toutes celles exclusivement cycle 1, l'ensemble des fiches peut être utilisé par défaut pour le cycle 3 et/ou 2.

Un enseignement sur les
capacités motrices, les
comportement et les con-
naissances culturelles

Chaque fiche REPÈRES D'APPRENTISSAGES est organisée selon **trois entrées distinctes**. L'élève pourra alors s'évaluer sur les aspects comportementaux en lien avec l'activité dans lequel figure une place à la citoyenneté par le truchement de l'arbitrage ou du jugement. Des connaissances culturelles sur l'activité inciteront un apprentissage élargi de l'activité jusqu'à une possible mise en place de croisements d'enseignements. Elles se résument ici à du vocabulaire et de la reconnaissance d'éléments photographiques mais l'enseignant pourra, à raison et à profit, aller plus loin dans les apprentissages connexes. Enfin, la fiche présente un panel de capacités motrices.

La fiche en elle-même



Zoom sur les capacités motrices

- Elles sont **d'ordre individuel** proposant des repères sur ce que peut et doit savoir faire l'élève.
- Elles composent les **différents niveaux** à suivre l'un après l'autre selon des étapes successives ou de manière individualisée en complétant ce qui est acquis dans chacun d'entre eux.
- Les propositions d'items doivent établir un développement des **capacités spécifiques de l'activité** en essayant de garantir une diversité d'apprentissages sur l'activité.
- Les capacités sont proposées de manière **progressive d'un niveau à l'autre**, certaines complétant celles déjà acquises.
- Dans certains cas, par niveau, les capacités indiquées se lisent de manière logique dans le sens **d'une chronologie des actions**.
- Les items sont des **choix non exhaustifs** de capacités à atteindre pour les enfants afin de construire des compétences dans l'activité (d'autres capacités existent mais il était impossible de toutes les proposer).
- Les capacités peuvent correspondre à **des indicateurs** qu'il faudra sans doute encore catégoriser en fonction de la situation pour une évaluation individualisée.

Les tableaux comportant les différents items sur les capacités individuelles proposent également des attendus pour chaque niveau. Ceux-ci correspondent à des compétences à viser sur le niveau auquel ils se rapportent. Ils concernent la classe ou le groupe d'élèves et permettent de guider l'enseignant dans ses choix d'orientations et dans celui des objectifs pour son enseignement.

Classe ou cycle concerné pour la validation.
ou
Période pour différentes validations des items

Partie concernant l'élève pour
une fiche individuelle

Code couleur par
champ
d'apprentissages

Intitulé de l'activité
concernée avec la
couleur rappelant le
champ
d'apprentissages

	REPERES D'APPRENTISSAGES De la Grande Section au CM2		Circonscription :		CHAMP D'APPRENTISSAGE Maternelles Champ 1 Champ 2 Champ 3 Champ 4
			Ecole :		
			Nom et prénom :		
			Date de naissance :		

A compléter en classe de manière collective ou individuelle (case à cocher ou vocabulaire à replacer).

Première entrée
dans l'activité

Item à acquérir
concernant
l'entrée
comportementale

Item ne concernant
pas le niveau 1 soit
le premier module
d'enseignement

Cocher si
acquisition
selon des
critères
propres à
chaque
enseignant

Deuxième entrée
dans l'activité

Image concernant
l'entrée
connaissance
pour une
approche
culturelle de
l'activité

Mon comportement																								
	Niveau	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3					
	Validation																							

Mes connaissances																								
																								

Vocabulaire à replacer :

Réécrire ou relier le mot de
vocabulaire proposé

Sélection non exhaustive de
mots de vocabulaire
caractéristiques de l'activité

Troisième entrée dans l'activité

Attendus dans l'activité
indiquant les principes
essentiels à viser pour le
niveau

Mes capacités motrices

Niveaux à
atteindre
pouvant se
rapporter au
nombre
d'années
d'apprentissages
dans l'activité

Item à acquérir
concernant l'entrée
capacités motrices

- Évolutifs
d'un niveau à
un autre
- Ordre chro-
nologique ou
de complexi-
té par niveau

Niveau 1								
Je suis capable de ...								
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Niveau 2								
Je suis capable de ...								
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Niveau 3								
Je suis capable de ...								
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Case à cocher si item réussi.

Ces cases peuvent être cochées en ne se focalisant que sur un niveau ou en regard des trois niveaux (selon le choix de l'enseignant).
Utilisation possible d'un code couleur pour cocher et différencier les années d'apprentissages.

Utilisation de la fiche pour l'enseignement



L'utilisation peut se faire à trois niveaux :

- Celui de l'enseignant à titre individuel.
- Celui des enseignants pour ce qui concerne le continuum d'apprentissages.
- Celui de l'élève.

Pour les enseignants

*Une proposition sous forme
de continuum pour organi-
ser les apprentissages et
laisser une trace*

Les fiches complétées doivent renseigner les enseignants sur les acquis des élèves. Les enseignants s'appuieront sur ces derniers pour concevoir et organiser l'enseignement de l'activité dans un second ou troisième module d'enseignement. Trace pour l'élève, elle devient aussi trace pour l'enseignant à la condition de favoriser la transmission d'une classe à une autre ou d'un cycle à un autre.

Par ailleurs les acquis sur une activité doivent aussi renseigner l'enseignant sur les possibles transferts de compétences pour l'enseignement d'une autre activité. Considérant qu'une activité peut être enseignée sur deux modules distincts (découverte et approfondissement), la fiche guidera le nouvel enseignant de l'élève dans la constitution de sa programmation dont le principe fondateur est de proposer une multiplicité d'activités dans le parcours sportif de l'élève à l'école primaire. Il s'appuiera en outre sur des compétences acquises dans une activité pour transférer les acquis ou les développer à l'occasion d'une autre activité.

Utilisation de la fiche pour l'enseignement



Pour l'enseignant

Un axe **COMPORTEMENT** pour
aborder l'activité autrement

La partie **COMPORTEMENT** est à remplir à l'issue du cycle puisqu'elle comprend des attitudes à développer sur du moyen terme. Elle comprend systématiquement l'arbitrage incitant l'enseignant à ménager des situations nécessitant le développement, aujourd'hui incontournable, de ces compétences et des différents rôles.

L'activité physique devient
prétexte à de nouvelles
CONNAISSANCES

La partie **CONNAISSANCES** invite à un enseignement décentré et séparé du pur enseignement moteur en introduisant des terminologies spécifiques à l'activité et des apports culturels sur cette activité. Elle pourra être complétée par un travail culturel plus approfondi sur l'activité, les pays pratiquant l'activité, le rapport à des événements sportifs du moment...

Des **CAPACITÉS** ciblées, bases
de l'activité physique

La partie **CAPACITÉS MOTRICES** propose dans les cases **des items** eux-mêmes répartis par niveaux. Ces items guideront les apprentissages de chacun suivant des repères généraux mais spécifiques de l'activité. Ils constituent des repères pour l'enseignant en précisant des éléments de réussite ou des critères de réalisation. Ils sont des choix de l'équipe EPS de l'Allier sur des incontournables pour l'enseignement de l'activité.

Les attendus inscrits en entête de chaque niveau définissent pour l'enseignant un degré de maîtrise générale pour l'activité en termes de principes moteurs (individuel ou collectif). Ils définissent l'activité dans le respect de son essence en précisant certaines règles d'actions ajustées au niveau visé.

Utilisation de la fiche pour l'enseignement



Pour les élèves

Une trace pour la mémoire
de l'action

Les fiches servent avant tout de trace pour l'élève. Celles-ci peuvent être utilement accompagnées de textes ou de dessins construits sur les ressentis ou le descriptif de l'activité. Elles constitueront le **livret-parcours** de l'élève.

Des acquis ciblés signes de
progrès

Ce **livret-parcours** n'utilisera pas forcément de manière exhaustive l'ensemble des fiches. En revanche le parcours au sein d'une activité sera amplifié par le fait que chaque fiche propose différents niveaux jalonnant les apprentissages de chaque élève. Ces niveaux seront ou non atteints ou même visés au cours de sa scolarité à l'école primaire.

L'utilisation d'un code couleur pour cocher les acquis permet à l'élève de repérer ce qu'il sait faire une année en comparaison des autres. Il suffit alors à l'équipe enseignante de définir ce code couleur. Il peut par exemple être violet en GS, jaune en CP, rouge en CE1, vert en CE2, Bleu en CM1 et Orange en CM2 ou, premier module d'apprentissage en jaune, deuxième module en vert et troisième module en rouge.

Une diversité d'activités ren-
contrées

Lorsque les niveaux sont atteints pour une activité, compléter le parcours de l'élève consiste aussi à proposer d'autres activités non enseignées afin que celui-ci puisse quitter l'école primaire avec un panel de sports différents rencontrés au moins une fois sur un cycle d'apprentissages. Pour l'élève c'est aussi se rendre compte de la diversité des activités rencontrées dans le cadre de situations d'apprentissages spécifiques.

Utilisation de la fiche pour l'enseignement



Pour les élèves

Un accompagnement de la
fiche réfléchi par chaque en-
seignant

Chaque élève remplit sa fiche en suivant le choix d'organisation de l'enseignant. Aussi, remplir la fiche à l'issue du cycle d'apprentissage peut relever d'intérêts pédagogiques différents que ceux du remplissage à l'issue de chaque séance ; la mémoire étant ainsi sollicitée différemment ; la connaissance théorique des acquis aussi tout comme le degré de perception et de sentiment de compétence.

L'élève pourra être accompagné par l'enseignant qui, pour les plus petits, traduira de manière concrète les items écrits. Selon le choix de l'enseignant mais aussi selon l'organisation de son module d'apprentissages, les élèves pourront être amenés à compléter des items d'un niveau et d'autres d'un second niveau. Ils pourront dans un second cas de figure se focaliser sur un seul niveau de manière à essayer d'acquérir chacun des items proposés et ceci de manière exhaustive. L'utilisation de couleurs différentes selon les années peut être une indication visuelle sur les apprentissages successifs de l'élève.

Une aide pour la prise de re-
cul sur l'activité

L'utilisation d'une fiche de repères d'apprentissages doit permettre aux élèves, au-delà des compétences motrices acquises en pratique, visées primordiales de la discipline d'enseignement EPS, de prendre du recul sur les apprentissages pour une analyse de l'activité et la perception de ses compétences et réussites sur cette dernière. Ceci est un enjeu fondamental dans l'enseignement de l'EPS qui ne peut aujourd'hui se contenter de faire faire.

La fiche doit ainsi transformer l'enseignement des acquis sportifs vers une éducation sportive. Elle propose un regard sur l'activité à partir de différentes entrées comportementales, culturelles et motrices mais aussi de manière concrète suivant un recul analytique sur la pratique personnelle.

Utilisation de la fiche pour l'enseignement



La fiche et le croisement des enseignements

Construction de l'oral

Exprimer son ressenti

Savoir utiliser plusieurs structures langagières liées aux émotions ressenties.

Expliquer ce qu'il faut faire

Savoir communiquer avec ses camarades avant- pendant et après l'action.

Dire ce que l'on a fait

Savoir mettre en lien les actions dans l'activité et leur chronologie.

Rencontres avec l'écrit

Lire les tableaux proposés

Comment lire un tableau à double entrée - Quelle case compléter et comment ?

Construire de l'écrit

Quelles règles de jeu mettre en place ? - Comment les rédiger ?

Connaissances de l'activité sportive

Découverte d'un lexique

Comprendre le lexique de l'activité - Associer ce lexique aux actions à mettre en place.

Pour aller plus loin

Culture sportive

Autour des nations du monde : les rites et coutumes - l'espace géographique - les spécificités.

La fiche comme support
pour la maîtrise de la langue

La fiche comme guide pour
des apprentissages culturels

Utilisation de la fiche pour l'enseignement



La fiche et le croisement des enseignements

La fiche comme outil pour
les enseignements scienti-
fiques

Les mathématiques

Mesurer des performances

Savoir poser des limites de mesures - Savoir créer et/ou utiliser un instrument de mesure.

Calculer des résultats

Savoir construire un tableau pour inscrire des résultats - Savoir calculer des performances.

Sciences et technologie

Connaissance du corps

Savoir comment le respecter et l'entretenir - Savoir respecter les règles de sécurité.

Comprendre des notions

Savoir comment « fabriquer » un mouvement - La notion de levier - Les axes de saut.

L'arbitrage

Quel rôle dois-je jouer ?

Savoir juger - Expliquer - Ecouter - Sanctionner.

Comment j'arbitre ?

Connaitre les gestes communs pour signaler une faute - une réussite - une sanction.

La coopération

La gestion de l'équité

Savoir mettre en place des situations motrices équitables - Respecter les modes d'équité créés.

La vision de l'autre

Savoir aider/écouter ses camarades - Les encourager - les conseiller et écouter leurs conseils.

L'entraide

Assurer la sécurité de tous durant la pratique - participer à la mise en place matérielle

La fiche pour apprendre à
vivre ensemble

Une première validation de l'arbitrage



En complément, ces fiches représentent une première étape à l'introduction de l'arbitrage par les élèves, un autre moyen de faire découvrir une activité, une autre approche de celle-ci passant par l'implication peu ou prou de l'élève dans un autre rôle que celui de simple joueur. Aujourd'hui les textes officiels à travers les programmes mettent l'accent sur cet aspect. Dans l'Allier nous avons fait le choix d'amplifier et d'inciter cette approche pour un apprentissage différent et complémentaire.

**Première étape d'arbitrage
par les entrées COMPORTE-
MENT et CONNAISSANCES de
la fiche**

Ainsi, dans le cadre du développement du rôle d'arbitre, la fiche propose une première approche qui permettra de valider une première étape d'arbitrage, étape nécessaire pour poursuivre vers un premier diplôme d'arbitre scolaire au sein du premier degré d'enseignement. Cette première étape est validée par l'enseignant et consiste à atteindre les deux premiers domaines de la fiche au niveau des comportements et des connaissances. En ce qui concerne les compétences d'arbitre, il suffira pour l'élève d'unique-ment s'y être confronté sans que des exigences de réussite et de compétences spécifiques ne soient à atteindre.

**Une incitation à s'investir
dans la seconde étape d'ar-
bitrage par un diplôme**

La seconde étape d'arbitrage concerne les élèves de cycle 3 volontaires et licenciés à l'USEP sur les activités suivantes : Handball, Basket-ball, Football, Rugby, Escrime, Acrosport et Lutte. Un diplôme dans ce cas sera délivré, diplôme comportant les maîtrises exigées pour la validation du titre d'arbitre « **Etape 2 Primaire** ». L'acquisition se fera en deux temps et sera validée par l'enseignant, un membre du comité et/ou un conseiller pédagogique EPS.

L'apprentissage de l'arbitrage s'appuiera utilement sur les documents réalisés par l'équipe EPS en ce domaine ainsi que sur les règlements sportifs évolutifs au cours de la scolarité primaire, tant au niveau des règles de jeu que celui des compétences deman-dées pour l'arbitre.

Les liens vers les documents départementaux



Les fiches **REPÈRES D'APPRENTISSAGES**, supports pour les élèves mais aussi pour les enseignants sont complémentaires et en lien avec un certain nombre de documents construits par l'équipe EPS : documents « diplômes d'arbitrage » cités page 16 mais aussi un certain nombre de documents pédagogiques sur les activités. Pour certaines d'entre-elles, des articles viennent compléter l'information donnant les orientations départementales particulières (voir dans le tableau des intitulés pages 4 et 5).

Un lien particulièrement fort est créé sur les activités de natation, celles d'athlétisme mais aussi les sports collectifs et la danse.

Dans l'optique de la constitution du carnet sportif de l'élève et pour impression, les différentes fiches sont accessibles en version numérique sur le site DSDEN de l'Allier dans la rubrique EPS-Documents pédagogiques-La trace en EPS.

 académie Clermont-Ferrand direction des services départementaux de l'éducation nationale Allier 	REPERES D'APPRENTISSAGES De la Grande Section au CM2										Circonscription :			CHAMP D'APPRENTISSAGE Maternelles Champ 1 Champ 2 Champ 3 Champ 4
											Ecole :			
	Des sensations acrobatiques à la prestation de groupe										Nom et prénom :			
											Date de naissance :			

A compléter en classe de manière collective ou individuelle (case à cocher ou vocabulaire à replacer).

Mon comportement	J'aide / je prends l'initiative d'installer et de ranger le matériel.			Je connais et respecte les règles de sécurité.			J'aide, guide et conseille mes camarades en les parant pendant leurs évolutions.			Je participe activement à la construction des figures collectives avec mes camarades.			Je prends des risques mesurés.			Je tiens un rôle de spectateur actif pendant le passage des camarades.		
Niveau	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3
Validation																		

Mes connaissances					
					

Vocabulaire à replacer :
 porteur – pyramide – voltigeur – tapis – pareur
 (En identifiant la ou les personne(s) en couleur)

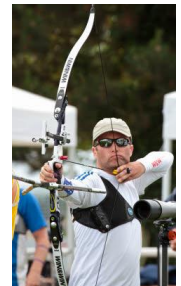
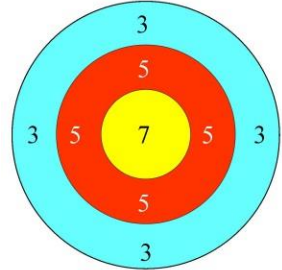
Mes capacités motrices

Niveau 1		REPRODUIRE AVEC SON GROUPE DES PYRAMIDES SIMPLES ET MEMORISER LA METHODE DE CONSTRUCTION. SE PRODUIRE AVEC SON GROUPE DEVANT SES CAMARADES.					
Je suis capable de ...	En tant que porteur, utiliser les appuis mains et genoux.	En tant que voltigeur, utiliser le porteur comme appui d'une partie de mon corps.	Participer à la construction de pyramides de deux ou trois personnes.	Intégrer la pyramide en une seule tentative.	Me maintenir dans une pyramide quelques secondes sans bouger.	Descendre d'une pyramide sans sauter.	
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	
Niveau 2		COMPOSER ET MEMORISER AVEC SON GROUPE UN ENCHAINEMENT DE FIGURES DE 7 A 9 ELEMENTS (UN DEBUT, UNE FIN ET 2 OU 3 PYRAMIDES AVEC LES DEPLACEMENTS INTERMEDIAIRES ET LES ACTIONS GYMNQUES APPRISES). OBSERVER AVEC RESPECT L'ENCHAINEMENT DE SES CAMARADES ET VERIFIER LA PRESENCE DE TOUS LES ELEMENTS.					
Je suis capable de ...	En tant que porteur, me maintenir en utilisant différents types d'appuis.	En tant que porteur, savoir maintenir les appuis bras tendus : sécurité des appuis.	En tant que voltigeur, monter et descendre de mon camarade en toute sécurité.	Participer à la construction de pyramides de deux à quatre personnes.	Maintenir une pyramide composée d'appuis différents.	Hors pyramide, rester en équilibre sur un appui avec aide à la stabilisation.	Réaliser un enchainement (tous les éléments) esthétique et varié.
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Niveau 3		CREER ET MEMORISER AVEC SON GROUPE UN ENCHAINEMENT DE FIGURES COMPOSE DE 9 ET 12 ELEMENTS (UN DEBUT, UNE FIN ET 3 OU 4 PYRAMIDES AVEC LES DEPLACEMENTS INTERMEDIAIRES ET LES ACTIONS GYMNQUES APPRISES) AVEC MUSIQUE. OBSERVER AVEC RESPECT L'ENCHAINEMENT DE SES CAMARADES ET JUGER (VERIFIER LA PRESENCE DE TOUS LES ELEMENTS ET LEUR QUALITE ESTHETIQUE).					
Je suis capable de ...	En tant que porteur, stabiliser la pyramide à partir de différentes positions.	En tant que voltigeur, rester en équilibre sur un appui avec aide à la stabilisation.	En tant que voltigeur, prendre des positions avec tête plus basse que le bassin.	Participer au montage/démontage d'une pyramide de 2 à 5 personnes en valorisant la hauteur.	Assurer tous les rôles (porteur, voltigeur et pareur) et garantir pour chacun la sécurité de mon camarade.	Hors pyramide, réaliser un Appui Tendu Renversé avec aide à la stabilisation.	Avoir une intention en réalisant un enchainement (tous les éléments) esthétique et varié.
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

 académie Clermont-Ferrand direction des services départementaux de l'éducation nationale Allier 100 ans - 1901 - 2021 Belle France (Allier)	REPERES D'APPRENTISSAGES Cycle 3		Circonscription :		CHAMP D'APPRENTISSAGE Maternelles
			Ecole :		
	Du lancer sur cibles au tir avec engins		Nom et prénom :		Champ 1
			Date de naissance :		Champ 2
				Champ 3	
				Champ 4	

A compléter en classe de manière collective ou individuelle (case à cocher ou vocabulaire à replacer).

Mon comportement	Je prends soin du matériel et je respecte les règles de son utilisation.	Je connais et je respecte les règles de sécurité en tant que tireur.	Je connais et je respecte les règles de sécurité quand je ne suis pas tireur.	Je respecte la concentration de mes camarades qui vont tirer.	J'écoute les conseils, je conseille un camarade.
Validation cycle 3	☐	☐	☐	☐	☐

Mes connaissances					
					

Vocabulaire à replacer

cibles arc – archer – fléchettes – sarbacane – cible sarbacane

Mes capacités motrices

SARBACANE	MOBILISER SON SOUFFLE AVEC EFFICACITE POUR VISER UNE CIBLE AVEC PRECISION. CONTROLER SON CORPS POUR NE PAS BOUGER NI TREMBLER.					
Je suis capable de ...	Tenir ma sarbacane correctement et me mettre en position de tir.	Armer ma sarbacane sans que la fléchette ne retombe.	Tirer plusieurs fois dans la cible (au moins 5 tirs sur 10).	Modifier mon souffle selon mes résultats.	Placer 2 fléchettes sur 3 dans la cible.	Placer au moins 2 fléchettes sur 6 dans le rond central.
	☐	☐	☐	☐	☐	☐

TIR A L'ARC	UTILISER UN ARC EN TOUTE SECURITE. ARMER UN ARC POUR UN TIR TENDU ET PRECIS.					
Je suis capable de ...	Tenir mon arc et me mettre en position de tir.	Poser une flèche sur le support sans qu'elle ne tombe.	Bander mon arc et tirer.	Tirer dans la cible.	Placer 2 flèches sur 3 dans la cible.	Placer au moins 2 flèches sur 10 dans le rond central.
	☐	☐	☐	☐	☐	☐

 académie Clermont-Ferrand direction des services départementaux de l'éducation nationale Allier 	REPERES D'APPRENTISSAGES De la Grande Section au CM2	Circonscription :		CHAMP D'APPRENTISSAGE
		Ecole :		
	Du courir à la course mesurée	Nom et prénom :		Maternelles
		Date de naissance :		Champ 1 Champ 2 Champ 3 Champ 4

A compléter en classe de manière collective ou individuelle (case à cocher ou vocabulaire à replacer).

Mon comportement	J'aide à installer et à ranger le matériel.			Je sais donner le départ par un codage oral et visuel.			Je remets en place les obstacles tombés ou déplacés.			Je sais juger l'arrivée.			Je sais chronométrer.		
Niveau	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3
Validation															

Mes connaissances				
				

Vocabulaire à replacer :
 110 m haies – départ – stade et couloirs – starting-blocks

Mes capacités motrices

Niveau 1	SE DEPLACER VITE – LONGTEMPS – EN FRANCHISSANT DES OBSTACLES. REALISER LA COURSE SUR LA DISTANCE DEFINIE.					
Je suis capable de ...	Me déplacer le plus vite possible après le signal (départ assis, accroupi, couché, ...).	Dépasser un camarade si je le peux.	Poursuivre ma course jusqu'à la ligne d'arrivée.	Me déplacer longtemps sans être essoufflé(e).	Continuer mon déplacement en courant ou en marchant sans m'arrêter.	Franchir des obstacles en poursuivant la course.
	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Niveau 2	SE DEPLACER VITE – LONGTEMPS – EN FRANCHISSANT DES OBSTACLES. REALISER DES COURSES EN GERANT LES REACTIONS DE SON CORPS.					
Je suis capable de ...	Augmenter ma vitesse pour faire augmenter mon rythme cardiaque.	Augmenter ma vitesse en adaptant mes foulées sur 40 m.	Varier les vitesses lors d'une course longue pour arriver le plus tôt possible.	Contrôler et calculer les battements de mon cœur.	Me déplacer sans m'arrêter (800 à 1200 mètres).	Me déplacer le plus vite possible en m'adaptant à des obstacles de hauteurs différentes.
	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Niveau 3	SE DEPLACER VITE – LONGTEMPS – EN FRANCHISSANT DES OBSTACLES. ADAPTER SON EFFORT ET SA GESTUELLE AU TYPE DE COURSE.					
Je suis capable de ...	Augmenter en même temps le rythme et l'amplitude de mes foulées.	Me déplacer à ma vitesse maximum sur 50 m.	Gérer mes efforts pour rendre efficace mon allure de course.	Parcourir une distance de plus en plus longue (jusqu'à 2000 mètres).	Franchir des haies sans ralentir ni avant ni après.	Passer des haies à distance régulière en adaptant mon pied d'appel.
	☐	☐	☐	☐	☐	☐

 académie Clermont-Ferrand direction des services départementaux de l'éducation nationale Allier Jeune École - 2017 - 2020 Ministère de l'Éducation Nationale	REPERES D'APPRENTISSAGES De la Grande Section au CM2		Circonscription :		CHAMP D'APPRENTISSAGE
			Ecole :		
	Du jeter au lancer mesuré		Nom et prénom :		Maternelles
			Date de naissance :		Champ 1 Champ 2 Champ 3 Champ 4

A compléter en classe de manière collective ou individuelle (case à cocher ou vocabulaire à replacer).

Mon comportement	J'aide à installer et à ranger le matériel.			Je récupère le matériel lancé pour le remettre à sa place.			Je respecte les règles de sécurité et je me place toujours derrière le lanceur.			J'observe et je conseille un(e) camarade.			Je sais mesurer, j'ai appris à me servir d'un décimètre.		
Niveau	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3
Validation															

Mes connaissances				
				

Vocabulaire à replacer :

Lancer du javelot – lancer du marteau – lancer du poids – lancer du disque

Mes capacités motrices

Niveau 1	PROJETER DES OBJETS DIFFERENTS DE DIFFERENTES MANIERES. ADAPTER SON GESTE A L'OBJET ET SE PLACER DE PROFIL LORSQUE LA SITUATION SE PRESENTE.					
Je suis capable de ...	Projeter une balle dans une cible de plus en plus éloignée.	Projeter à deux mains un ballon de basket contre un mur.	Projeter une comète le plus loin possible.	Projeter un cerceau de plus en plus loin.	Projeter un disque ou un anneau après une rotation.	Projeter un objet en se positionnant de profil après un déplacement.
						
Niveau 2	CONNAITRE SES LIMITES, SES PERFORMANCES. DETERMINER UN PIED D'APPEL. LANCER EN ROTATION COMME EN TRANSLATION AVEC PRECISION.					
Je suis capable de ...	Projeter une petite balle lestée dans des cibles au sol.	Projeter un engin les pieds écartés l'un devant l'autre.	Projeter un javelot pour le planter le plus loin possible.	Me détendre et projeter un ballon de basket (un médecine-ball) le plus loin possible.	Projeter un anneau vers une zone centrale.	Projeter un cerceau le plus loin possible dans une zone étroite et axiale.
						
Niveau 3	LANCER AVEC ELAN, AMELIORER SES PERFORMANCES. AMELIORER LA RAPIDITE DE SON GESTE ET LA COORDINATION DE SON ELAN POUR LANCER LOIN ET PRECIS.					
Je suis capable de ...	Projeter une balle le plus fort possible contre un mur pour la faire atterrir le plus loin possible.	Projeter une balle le plus loin possible vers l'avant.	Projeter un vortex après trois pas d'élan.	Projeter un javelot entre deux poteaux après un pas chassé.	Projeter un poids après un pas d'élan sans arrêt.	Projeter un cerceau dans une zone après une rotation en accélération du bras.
						

 académie Clermont-Ferrand direction des services départementaux de l'éducation nationale Allier 100 ans - 1901 - 2021 Belle France (Allier)	REPERES D'APPRENTISSAGES De la Grande Section au CM2			Circonscription :		CHAMP D'APPRENTISSAGE
				Ecole :		
	Du bondir au sauter mesuré			Nom et prénom :		Maternelles
				Date de naissance :		Champ 1 Champ 2 Champ 3 Champ 4

A compléter en classe de manière collective ou individuelle (case à cocher ou vocabulaire à replacer).

Mon comportement	J'aide à installer et à ranger le matériel.			Je nettoie l'aire de saut.			Je replace le matériel tombé ou déplacé.			J'observe, je juge ou je conseille un(e) camarade.			J'ai appris à me servir d'un décimètre et je sais mesurer.		
Niveau	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3
Validation															

Mes connaissances				
				

Vocabulaire à replacer :

saut à la perche – saut en hauteur – saut en longueur – triple saut

Mes capacités motrices

Niveau 1	FRANCHIR DIVERS OBSTACLES DE DIFFERENTES MANIERES. REALISER DES REBONDS AVEC SES APPUIS PLANTAIRES SIMULTANES OU SYNCHRONISES. NE PAS AVOIR PEUR DE L'OBSTACLE.					
Je suis capable de ...	Franchir un obstacle en sautant pieds joints.	Franchir un obstacle d'un pied en retombant sur le même pied.	Enjamber des obstacles plus ou moins hauts sans ralentir.	Réaliser un enchaînement de petits bonds pieds joints.	Me projeter vers le haut pour atterrir sur un tapis ou un plinth.	Me projeter et toucher de la main un repère de plus en plus haut.
	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Niveau 2	CONNAITRE SES LIMITES, SES PERFORMANCES. PRIVILEGIER UN PIED D'APPEL POUR SAUTER DE PLUS EN PLUS HAUT OU LOIN. ENCHAINER DE MULTIPLES REBONDS.					
Je suis capable de ...	Réaliser une marelle avec deux pieds écart et un pied au milieu.	Choisir le même pied d'appel pour sauter.	Me projeter de plus en plus loin au-delà d'une zone définie.	Enchaîner des foulées normales et des cloche-pieds.	Me projeter le plus haut possible en partant d'endroits différents.	Franchir un espace en utilisant une perche.
	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Niveau 3	AMELIORER SES PERFORMANCES. PRENDRE UNE VITESSE OPTIMALE POUR PREPARER SON SAUT SUR UN ELAN REDUIT. ADAPTER SES SAUTS EN FONCTION DE SES COMPETENCES.					
Je suis capable de ...	Accélérer ma course au maximum avant de me projeter.	Régler ma course pour prendre mon appel dans la zone à chaque fois.	Retomber équilibré(e) vers l'avant après le saut en longueur.	Enchaîner 3 bonds en commençant par un cloche-pied.	Me projeter en hauteur de différentes façons (ciseaux, ventral, fosbury-flop).	Me projeter à l'aide d'une perche en me renversant.
	☐	☐	☐	☐	☐	☐

	REPERES D'APPRENTISSAGES Cycle 3	Circonscription :		CHAMP D'APPRENTISSAGE Maternelles
		Ecole :		
	De l'utilisation d'une embarcation à la conduite avec rame	Nom et prénom :		Champ 1
		Date de naissance :		Champ 2
				Champ 3
				Champ 4

A compléter en classe de manière collective ou individuelle (case à cocher ou vocabulaire à replacer).

Mon comportement	J'adapte ma tenue selon la météo.	Je mets seul mon gilet de sauvetage.	Je reconnais le plan d'eau, j'identifie les repères.	Je respecte le trajet ou la zone délimitée.	Je ne heurte pas les autres bateaux.
Validation cycle 3	☐	☐	☐	☐	☐

Mes connaissances					
					

Vocabulaire à replacer
 gilet – avirons – coulisser – bateau – cale pieds

Mes capacités motrices

Niveau 1	SUR PLAN D'EAU DELIMITE. DECOUVRIR L'ACTIVITE ET SE FAMILIARISER AVEC CERTAINES NOTIONS.						
Je suis capable de ...	Identifier toutes les parties du bateau.	Equiper mon embarcation.	Lire une rivière et apprécier les risques.	Diriger mon rameur.	Ecouter mon barreur.	Me déplacer en marche avant.	Faire un demi-tour.
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Niveau 2	SUR PLAN D'EAU DELIMITE. SE PERFECTIONNER ET OBTENIR L'AVIRON DE BRONZE.						
Je suis capable de ...	Embarquer seul.	Rester face au vent sans descendre.	Avancer en ligne droite.	Faire un demi sur bâbord.	Faire un demi-tour sur tribord.	Dénager en ligne droite.	Ramasser un objet posé sur l'eau.
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Validation de l'aviron de bronze

1	Porter ses avirons	5	Monter dans son bateau sans aide	9	Avancer en ligne droite
2	Porter son bateau	6	Se mettre en position de sécurité	10	Reculer en ligne droite
3	Mettre son bateau à l'eau avec aide	7	Faire gîter son bateau	11	Virer autour d'une bouée
4	Installer ses avirons	8	Stabiliser son bateau	12	Revenir au ponton et descendre de son bateau sans aide

 académie Clermont-Ferrand direction des services départementaux de l'éducation nationale Allier 100 ans - 1901 - 2001 Bâtiment des Châtaigniers	REPERES D'APPRENTISSAGES De la Grande Section au CM2			Circonscription :		CHAMP D'APPRENTISSAGE Maternelles Champ 1 Champ 2 Champ 3 Champ 4
				Ecole :		
	Du jeu collectif au basket-ball scolaire			Nom et prénom :		
				Date de naissance :		

A compléter en classe de manière collective ou individuelle (case à cocher ou vocabulaire à replacer).

Mon comportement	J'aide à installer et à ranger le matériel			Je comprends et je respecte les règles.			Je propose des stratégies et je respecte celles des autres.			Je conseille mes partenaires.			J'arbitre une rencontre.		
Niveau	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3
Validation															

Mes connaissances					
					

Vocabulaire à replacer
panneau – lancer franc – dribble – dunk – contre

Mes capacités motrices

Niveau 1	EN ATTAQUE (MON EQUIPE A LE BALLON) : PARTICIPER A L'ATTAQUE, NE PAS RESTER INACTIF, TENTER DES TIRS, DES DRIBBLES, DES PASSES, MAITRISER LE BALLON. EN DEFENSE (L'EQUIPE ADVERSE A LE BALLON) : ESSAYER D'INTERCEPTER OU DE DEVIER DES PASSES, DES TIRS.				
Je suis capable de ...	Me déplacer en ligne droite en dribblant.	Faire des passes à 2 face à face.	Lancer le ballon vers le panier à des endroits différents, à l'arrêt.	Prendre le ballon à un(e) adversaire qui dribble sans le (la) toucher.	Empêcher l'adversaire de tirer sans le toucher.
	☐	☐	☐	☐	☐

Niveau 2	EN ATTAQUE (MON EQUIPE A LE BALLON) : CHOISIR LA PLACE QUI PERMET DE RECEVOIR LE BALLON, REUSSIR DES TIRS, DES DRIBBLES, DES PASSES, ENCHAINER LES ACTIONS. EN DEFENSE (L'EQUIPE ADVERSE A LE BALLON) : MARQUER UN JOUEUR POUR L'EMPECHER D'AVOIR LE BALLON.				
Je suis capable de ...	Slalomer en dribblant d'une main, de l'autre.	Faire des passes en trotinant.	Enchaîner quelques pas en dribblant, m'arrêter équilibré(e) et tirer.	Intercepter le ballon à deux adversaires qui se font des passes.	Suivre un(e) adversaire partout pour l'empêcher de recevoir le ballon.
	☐	☐	☐	☐	☐

Niveau 3	EN ATTAQUE (MON EQUIPE A LE BALLON) : SE DEMARQUER POUR AIDER A LA PROGRESSION DU BALLON VERS LE PANIER ADVERSE, FAIRE LE MEILLEUR CHOIX POUR MON EQUIPE : TIR, DRIBBLE OU PASSE. EN DEFENSE (L'EQUIPE ADVERSE A LE BALLON) : SAVOIR OU VA ALLER LE BALLON ET S'EN EMPARER.				
Je suis capable de ...	Conduire le ballon dans une zone en évitant les autres.	Faire des passes à 2 contre 1 en évitant l'adversaire.	Tirer au panier en courant et en sautant.	Eviter un(e) adversaire en dribblant.	Recevoir le ballon en course et tirer au panier.
	☐	☐	☐	☐	☐

 académie Clermont-Ferrand direction des services départementaux de l'éducation nationale Allier	REPERES D'APPRENTISSAGES De la Grande Section au CM2			Circonscription :		CHAMP D'APPRENTISSAGE Maternelles Champ 1 Champ 2 Champ 3 Champ 4
				Ecole :		
	Des activités de roue au déplacement cycliste			Nom et prénom :		
				Date de naissance :		

A compléter en classe de manière collective ou individuelle (case à cocher ou vocabulaire à replacer).

Mon comportement	Je vérifie le gonflage de mes pneus.			Je vérifie le blocage de mes roues et je fais valider par un adulte.			Je vérifie le réglage de mon guidon, ma selle, mes freins et mon dérailleur puis je fais valider par un adulte.			Je respecte et transmets les consignes données.			Je reste à ma place dans le groupe sans chercher à doubler inutilement.		
Niveau	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3
Validation															

Mes connaissances					
					

Vocabulaire à replacer
roues – selle – dérailleur – patin de frein – pédalier

Mes capacités motrices

Niveau 1	DANS LA COUR, SUR UN TERRAIN PLAT. ROULER EN EQUILIBRE SUR UN PARCOURS AMENAGE. ROULER AU MOINS SUR 50 METRES SANS S'ARRETER.					
Je suis capable de ...	Monter et descendre de vélo.	Eviter, contourner, slalomer.	Rouler en tenant mon guidon d'une main, puis de l'autre.	M'arrêter en utilisant mes deux freins.	Passer sous un élastique de moins en moins haut.	Rouler le moins vite possible : course de lenteur.
	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Niveau 2	SUR PARCOURS PROTEGE OU AMENAGE A FAIBLE DENIVELLATION. ROULER LONGTEMPS EN GROUPE. ETRE CAPABLE D'EFFECTUER UN CIRCUIT DE 10 KM MINIMUM.					
Je suis capable de ...	Suivre un camarade et adapter mon allure à la sienne.	Rouler à deux en se tenant par la main.	Lancer une balle dans une cible en roulant.	Ramasser un objet et le reposer.	Franchir une bascule.	Rouler en groupe de 3 ou 4.
	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Niveau 3	SUR ROUTE FREQUENTEE AUX DENIVELLATIONS VARIEES. ROULER LONGTEMPS EN S'ADAPTANT AUX CONDITIONS DE CIRCULATION. ETRE CAPABLE D'EFFECTUER UN CIRCUIT DE 20 à 30 KM.					
Je suis capable de ...	Rouler sur une file en gardant un intervalle.	Me servir du dérailleur et choisir le bon braquet.	Rouler en danseuse.	Contrôler ma vitesse en descente.	Rouler plus vite et sprinter.	Prendre des virages en descente.
	☐	☐	☐	☐	☐	☐

 académie Clermont-Ferrand direction des services départementaux de l'éducation nationale Allier 100 ans - 1901 - 2001 Belle École d'Allier	REPERES D'APPRENTISSAGES De la Grande Section au CM2			Circonscription :		CHAMP D'APPRENTISSAGE
				Ecole :		
	De la manipulation d'engins à la prestation circassienne			Nom et prénom :		Maternelles
				Date de naissance :		Champ 1 Champ 2 Champ 3 Champ 4

A compléter en classe de manière collective ou individuelle (case à cocher ou vocabulaire à replacer).

Mon comportement	J'aide à installer et à ranger le matériel			J'aide un camarade à monter et à descendre d'un engin.			Je guide et je conseille un(e) camarade.			Je félicite mes camarades qui ont réussi et console ceux qui ont échoué.			Je participe avec plaisir aux jeux d'acteur proposés.		
Niveau	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3
Validation															

Mes connaissances					
					

Vocabulaire à replacer
rolla bolla - balles – assiette chinoises - diabolo - scène

Mes capacités motrices

Niveau 1	DECOUVRIR ET UTILISER LE MATERIEL DE CIRQUE – DEVENIR ACTEUR				
Je suis capable de ...	Lancer et attraper toutes sortes d'objets.	Produire une figure de jonglage avec un camarade.	Me déplacer sur un fil tendu avec aide.	Rester en équilibre sur un engin et produire une figure de jonglage.	Jouer un personnage.
	☐	☐	☐	☐	☐

Niveau 2	REALISER DES FIGURES DE JONGLERIE ET D'EQUILIBRE – LES COMBINER – SE METTRE EN SCENE				
Je suis capable de ...	Utiliser plusieurs objets de jonglage (foulard, balle, anneau).	Me déplacer autour de l'axe de jonglage.	Me déplacer au-delà de mon axe de jonglage.	Piloter, me déplacer sur un engin (boule, rouleau, fil).	Mettre en scène et combiner plusieurs actions de jonglerie et d'équilibre.
	☐	☐	☐	☐	☐

Niveau 3	ETRE ACTEUR/METTEUR EN SCENE – ETRE SPECTATEUR PRESENTER A PLUSIEURS (5 MAXIMUM) UN NUMERO – OBSERVER UNE PRESTATION				
Je suis capable de ...	Produire une figure de jonglage.	Produire une figure acrobatique statique et dynamique.	Produire une figure d'équilibre sur un engin.	Observer pour évaluer le respect des contenus des numéros.	Donner un avis sur la prestation des autres.
	☐	☐	☐	☐	☐

 académie Clermont-Ferrand direction des services départementaux de l'éducation nationale Allier scènes - spectacles - spectacles	REPERES D'APPRENTISSAGES De la Grande Section au CM2		Circonscription :		CHAMP D'APPRENTISSAGE Maternelles
			Ecole :		
	Des sensations corporelles à la prestation artistique dansée		Nom et prénom :		Champ 1
			Date de naissance :		Champ 2
				Champ 3	
				Champ 4	

A compléter en classe de manière collective ou individuelle (case à cocher ou vocabulaire à replacer).

Mon comportement	Je sais quels rituels me permettent de rentrer dans la danse.		J'ose évoluer devant les autres.		Je cherche et réalise des mouvements avec mes camarades.		J'accepte le contact avec autrui.		Je regarde et félicite mes camarades qui se sont produits devant un public.	
Niveau	N1	N2	N1	N2	N1	N2	N1	N2	N1	N2
Validation										

Mes connaissances					
					

Vocabulaire à replacer :
 scène – spectateur – chorégraphe – danseur – partenaire

Mes capacités motrices

Niveau 1	REALISER ET MEMORISER DIVERSES ACTIONS DANSEES LES PLUS HARMONIEUSES EN GERANT LE RYTHME DE LA CHOREGRAPHIE POUR EXPRIMER UNE IDEE. OBSERVER AVEC RESPECT LA PRODUCTION DE SES CAMARADES.							
Je suis capable de ...	Utiliser tout l'espace de danse proposé.	Utiliser des objets pour réaliser un mouvement de danse.	Me déplacer lentement ou rapidement en accord ou pas avec une musique.	Varier les hauteurs de mes déplacements en utilisant le sol.	Réaliser les mouvements grands et petits (amplitude gestuelle jusqu'aux extrémités).	Reproduire des mouvements en miroir ou en décalage temporel.	Maîtriser mes déplacements et mes gestes dans un espace partagé.	Mémoriser et enchaîner une phrase dansée avec les autres.
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Niveau 2	CONCEVOIR ET MEMORISER DES ACTIONS DANSEES ESTHETIQUES ET EXPRESSIVES AVEC SON GROUPE ET POUVOIR IMPROVISER POUR EXPRIMER UNE HISTOIRE ET DES SENTIMENTS. OBSERVER AVEC RESPECT LA PRODUCTION DE SES CAMARADES ET EXPRIMER UN RESSENTI SUR CELLE-CI.							
Je suis capable de ...	Utiliser des espaces définis dans l'espace de danse.	Entrer en contact physique ou par le regard avec mes camarades.	Savoir varier les vitesses d'exécution.	Réaliser des mouvements saccadés ou fluides.	Réaliser des mouvements synchronisés avec les autres et/ou sur la musique.	Tenir compte de mes camarades pour adapter mes mouvements et déplacements.	Proposer une expression corporelle et du visage en fonction du message à transmettre.	Avoir une intention en réalisant un enchaînement esthétique et varié (tous les éléments).
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

 académie Clermont-Ferrand direction des services départementaux de l'éducation nationale Allier 100 ans - 1901 - 2001 Bâtiment Principal	REPERES D'APPRENTISSAGES De la Grande Section au CM2		Circonscription :		CHAMP D'APPRENTISSAGE Maternelles Champ 1 Champ 2 Champ 3 Champ 4
			Ecole :		
	Du déplacement rythmé à la danse traditionnelle collective		Nom et prénom :		
			Date de naissance :		

A compléter en classe de manière collective ou individuelle (case à cocher ou vocabulaire à replacer).

Mon comportement	Je sais écouter une musique.			Je respecte les déplacements proposés.			Je suis attentivement les propositions de pas de danse.			Je montre que je prends du plaisir à danser.			Je m'implique dans la réalisation d'une danse collective.		
Niveau	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3
Validation															

Mes connaissances					
					

Vocabulaire à replacer
gestes – costumes – couples – musiciens – ronde

Mes capacités motrices

Niveau 1	DECOUVRIR DE FACON SIMPLE ET LUDIQUE LES RICHESSES DU MOUVEMENT ET LE PLAISIR DE DANSER.				
SUIVRE UN RYTHME, SUIVRE DES CAMARADES, REPRODUIRE UNE GESTUELLE SIMPLE.					
Je suis capable de ...	Entrer dans la danse en créant une ronde avec mes camarades.	Me déplacer avec un(e) camarade.	Suivre des pas de danse proposés.	M'immobiliser au signal puis repartir.	Respecter la notion de 4 temps pour m'arrêter puis repartir.
	☐	☐	☐	☐	☐
Niveau 2	REPRODUIRE, MEMORISER DES GESTES ET LES REPRODUIRE.				
ADAPTER SON RYTHME DE DANSE A LA VARIATION DE LA MUSIQUE ET REALISER DES PARTIES DANSEES SEPARÉES DU GROUPE ENTIER.					
Je suis capable de ...	Avancer en marchant sur 4 temps puis reculer sur 4 temps.	Faire un tour sur moi-même dans le Sens des Aiguilles d'une Montre (SAM).	Faire un tour sur moi-même dans le Sens Inverse des Aiguilles d'une Montre (SIAM).	Marquer des temps de danse avec les pieds.	Poser pied D/G et frapper à chaque fois des mains.
	☐	☐	☐	☐	☐
Niveau 3	PERFECTIONNER SES COMPETENCES.				
REPRODUIRE DES PETITS ENCHAINEMENTS COMPLEXES A DES MOMENTS DEFINIS ET QUI SE SUCCEDENT.					
Je suis capable de ...	Avancer en couple face à un autre couple et le saluer.	En couple, face à face, donner la main à mon/ma partenaire alternativement G/D 4 fois.	Dans une ronde, avancer vers mon/ma partenaire, revenir à ma place puis retourner vers un(e) autre partenaire.	Effectuer 2 fois Talon/Pointe sur le côté puis 4 pas chassés latéraux en SIAM.	Effectuer un tour complet avec pas sautillés en SAM sur 4 temps.
	☐	☐	☐	☐	☐

 académie Clermont-Ferrand direction des services départementaux de l'éducation nationale Allier 100 ans - 1901 - 2001 Belle France (Paysans)	REPERES D'APPRENTISSAGES Cycle 1	Circonscription :		CHAMP D'APPRENTISSAGE Maternelles
		Ecole :		
	Du déplacement moteur à l'enchainement d'actions motrices	Nom et prénom :		Champ 1
		Date de naissance :		Champ 2
				Champ 3
				Champ 4

A compléter en classe de manière collective ou individuelle (case à cocher ou vocabulaire à replacer).

Mon comportement (Fin de cycle 1)	J'aide à installer et à ranger le matériel.	Je replace le matériel que j'ai déplacé ou fait tomber.	J'encourage mes camarades pendant le parcours.	Je sais juger les performances réalisées.	Je suis le sens du parcours et ne le fais pas à l'envers.
Validation GS	☐	☐	☐	☐	☐

Mes connaissances					
					

Vocabulaire à replacer

cerceaux – passer dessous – couloirs – sauter – obstacles

Mes capacités motrices

Niveau 1	APPRENDRE A SE DEPLACER EN EFFECTUANT DIFFERENTES ACTIONS MOTRICES.				
Je suis capable de ...	Marcher ou courir à un signal.	Passer sous un obstacle haut puis sauter en contrebas.	Passer par-dessus un obstacle.	Ramper sur une certaine distance.	Me déplacer en continu quels que soient les obstacles.
					

Niveau 2	SE DEPLACER EN SUIVANT UN PARCOURS CONSTRUIT. ALTERNER DES ACTIONS DYNAMIQUES ET D'AUTRES NECESSITANT PLUS D'ATTENTION.				
Je suis capable de ...	Me déplacer sans sortir du parcours.	Marcher sur une poutre basse sans perdre mon équilibre.	Me déplacer en utilisant des pas japonais.	Sauter le plus loin possible.	Passer sous un obstacle bas.
					

Niveau 3	GARDER SON EQUILIBRE CORPOREL POUR ENCHAINER DES ACTIONS MOTRICES DE PLUS EN PLUS COMPLEXES.				
Je suis capable de ...	Me déplacer en suivant une ligne tracée au sol (ou sur une corde).	Marcher sur une poutre en franchissant des obstacles bas.	Sauter pieds-joints de cerceau en cerceau sans les déplacer.	Sauter par-dessus un obstacle et se réceptionner en équilibre.	Courir de cerceau en cerceau sans les déplacer.
					

 académie Clermont-Ferrand direction des services départementaux de l'éducation nationale Allier	REPERES D'APPRENTISSAGES De la Grande Section au CM2			Circonscription :		CHAMP D'APPRENTISSAGE
				Ecole :		
	De la conduite du cheval aux activités équestres			Nom et prénom :		Maternelles
				Date de naissance :		Champ 1 Champ 2 Champ 3 Champ 4

A compléter en classe de manière collective ou individuelle (case à cocher ou vocabulaire à replacer).

Mon comportement	Je sais trouver mon cheval (mon poney).			Je sais aborder mon cheval seul(e) et l'amener au manège.			Je sais ramener mon cheval à l'écurie, prendre la selle et le filet.			Avec de l'aide, je sais mettre la selle et l'enlever.			Je sais passer les rênes sous l'encolure, attacher la sous-gorge et la muserolle.		
Niveau	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3
Validation															

Mes connaissances					
					

Vocabulaire à replacer
 selle – saut d'obstacles – longe – bombe – bottes

Mes capacités motrices

Dans la pratique scolaire, il s'agira pour l'enfant de se déplacer sur un parcours imposé ou choisi, en adaptant ses actions aux contraintes du milieu et aux réactions de l'animal.

Niveau 1	CONDUIRE UN ANIMAL, MONTER UN ANIMAL.						
Je suis capable de ...	Conduire mon cheval, le diriger, l'arrêter.	Monter seul à cheval.	Me mettre debout sur la selle.	Monter sur le cheval d'un camarade.	Monter mon cheval seul sur la piste.	Monter mon cheval seul par action de mes jambes.	Diriger mon cheval à l'aide des rênes.
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Niveau 2	CONDUIRE ET ARRÊTER SON CHEVAL.					
Je suis capable de ...	Je conduis mon cheval au trot assis.	Je conduis mon cheval au trot en équilibre.	Je conduis mon cheval en groupe.	Je conduis mon cheval au trot enlevé.	Je conduis mon cheval au galop avec étriers.	Je conduis mon cheval à terre.
	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Niveau 3	FRANCHIR DES OBSTACLES ET FAIRE DE LA VOLTIGE.						
Je suis capable de ...	Je franchis un obstacle placé à 20 cm du sol	Je franchis un obstacle placé à 40 cm du sol	Je fais 5 figures à l'arrêt.	Je fais une figure au trot.	Je fais une descente au trot.	J'entre dans l'allure du cheval et je le caresse.	Je galope sans étriers.
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

NIVEAU ATTEINT

J'ai atteint le niveau 1 et je suis crinière blanche si j'ai réalisé 10 compétences.

J'ai atteint le niveau 2 et je suis crinière alezane si j'ai réalisé 15 compétences.

J'ai atteint le niveau 3 et je suis crinière noire si j'ai atteint 20 compétences.

 académie Clermont-Ferrand direction des services départementaux de l'éducation nationale Allier	REPERES D'APPRENTISSAGES Cycle 2						Circonscription :			CHAMP D'APPRENTISSAGE Maternelles Champ 1 Champ 2 Champ 3 Champ 4
							Ecole :			
	Des activités de duel à l'escrime bouteille						Nom et prénom :			
							Date de naissance :			

Précision sur l'activité Bouteille : pour cette discipline, chaque point est donné au premier qui touche le tee-shirt ou la chasuble de l'adversaire.

A compléter en classe de manière collective ou individuelle (case à cocher ou vocabulaire à replacer).

Mon comportement	Je connais et respecte les règles d'or des jeux et sports de combat. <i>Ne pas faire mal Ne pas se faire mal Ne pas se laisser faire mal</i>		Je connais et respecte le code moral de l'activité et les rituels (Salut / Engagement / Fin de combat).		Je connais le matériel spécifique de l'activité et je l'utilise à bon escient.		Je connais et je respecte les décisions prises par l'arbitre. Je sais me reconnaître « Touché ».		Je sais arbitrer et juger.		Je fais la différence entre espace de combat et espace hors combat.	
Niveau	N1	N2	N1	N2	N1	N2	N1	N2	N1	N2	N1	N2
Validation												

Mes connaissances					
					

Vocabulaire à replacer
garde – fente – arbitrage – retraite – piste

Mes capacités motrices

Niveau 1	COMBATTRE ET TOUCHER SON ADVERSAIRE AVEC LE FOND DE LA BOUTEILLE. ATTAQUER (ESSAYER DE TOUCHER L'ADVERSAIRE) MAIS AUSSI DEFENDRE (ESSAYER DE NE PAS SE FAIRE TOUCHER). VALIDER UNE TOUCHE ET DESIGNER LE VAINQUEUR.						
Je suis capable de ...	Utiliser les signes et les annonces pour arbitrer.	Me mettre en « Garde ».	Me déplacer vers l'avant « Marche ».	« Toucher » mais pas « frapper ».	Viser la cible et me mettre en « Fente » bras tendu.	Esquiver sans frapper la bouteille de l'autre.	Faire le salut.
							

Niveau 2	COMBATTRE SUR PLUSIEURS ASSAUTS DE SUITE EN TOUCHANT SON ADVERSAIRE SUR L'ENSEMBLE DE LA ZONE A TOUCHER (FACE ET DOS). ATTAQUER OU DEFENDRE EN UTILISANT L'ESQUIVE, LA RETRAITE, LA RIPOSTE. ANNONCER LES COMMANDEMENTS "SALUEZ-VOUS", "EN GARDE", "ETES-VOUS PRET", "ALLEZ", "HALTE" ET DESIGNER LE VAINQUEUR ACCOMPAGNER DES SIGNES.						
Je suis capable de ...	Utiliser les signes et les annonces pour arbitrer.	Me déplacer plusieurs fois vers l'avant « Marche » jusqu'à dépasser la ligne médiane.	Me déplacer vers l'arrière « Retraite » sans dépasser la zone « Cabane ».	Effectuer une « Fente » bras tendu puis une « Retour en Garde ».	Effectuer « Fente / Retour en garde / Retraite ».	Avancer pour faire reculer mon adversaire.	Toucher mon adversaire en « Fente » bras tendu.
							

3 signes de l'arbitrage

- **Main levé pour arrêt du combat avec annonce : « stop ».**
- **Main ou doigt qui désigne le vainqueur avec annonce : « Point ».**
- **Main ou doigt qui désigne le fautif avec annonce : « Faute et point pour l'adversaire ».**

 académie Clermont-Ferrand direction des services départementaux de l'éducation nationale Allier 	REPERES D'APPRENTISSAGES De la Grande Section au CM2		Circonscription :		CHAMP D'APPRENTISSAGE Maternelles
			Ecole :		
	Des activités de duel à l'escrime fleuret		Nom et prénom :		Champ 1
			Date de naissance :		Champ 2
				Champ 3	
				Champ 4	

Précision sur l'activité Fleuret : pour cette discipline, le point est donné au premier qui touche la veste de l'adversaire.

A compléter en classe de manière collective ou individuelle (case à cocher ou vocabulaire à replacer).

Mon comportement	Je connais et respecte les règles d'or des jeux et sports de combat. <i>Ne pas faire mal</i> <i>Ne pas se faire mal</i> <i>Ne pas se laisser faire mal</i>		Je connais et respecte le code moral de l'activité et les rituels.		Je connais le matériel spécifique de l'activité, l'utilise à bon escient et coopère pour l'habillage.		Je connais et je respecte les décisions prises par l'arbitre. Je sais me reconnaître « Touché ».		Je sais arbitrer et juger.		Je fais la différence entre espace de combat et espace hors combat.	
Niveau	N1	N2	N1	N2	N1	N2	N1	N2	N1	N2	N1	N2
Validation												

Mes connaissances					
					

Vocabulaire à replacer
piste – fleuret – garde – assaut – masque

Mes capacités motrices

Niveau 1	COMBATTRE ET TOUCHER LA VESTE AVEC LA POINTE. ATTAQUER (ESSAYER DE TOUCHER L'ADVERSAIRE) MAIS AUSSI DEFENDRE (ESSAYER DE NE PAS SE FAIRE TOUCHER). VALIDER UNE TOUCHE ET DESIGNER LE VAINQUEUR.						
Je suis capable de ...	Utiliser les signes et les annonces pour arbitrer.	Me mettre en « Garde ».	Me déplacer vers l'avant « Marche ».	« Toucher » mais pas « fouetter ».	Viser la cible et me mettre en « Fente » bras tendu.	Esquiver sans frapper le fleuret de l'autre.	Faire le salut.
							

Niveau 2	COMBATTRE SUR PLUSIEURS ASSAULTS DE SUITE EN TOUCHANT L'ADVERSAIRE SUR L'ENSEMBLE DE LA ZONE A TOUCHER (FACE ET DOS). ATTAQUER OU DEFENDRE EN UTILISANT L'ESQUIVE, LA RETRAITE, LA RIPOSTE. ANNONCER LES COMMANDEMENTS "SALUEZ-VOUS", "EN GARDE", "ETES-VOUS PRET", "ALLEZ", "HALTE" ET DESIGNER LE VAINQUEUR EN Y INCLUANT LES SIGNES.						
Je suis capable de ...	Utiliser les signes et les annonces pour arbitrer.	Me déplacer vers l'avant « Marche » jusqu'à dépasser la ligne médiane.	Me déplacer vers l'arrière « Retraite » sans dépasser la zone « Cabane ».	Effectuer une « Fente » bras tendu puis une « Retour en garde ».	Effectuer « Fente/Retour en garde/Retraite » en continu.	Faire reculer mon adversaire.	Toucher l'adversaire en « Fente » bras tendu.
							

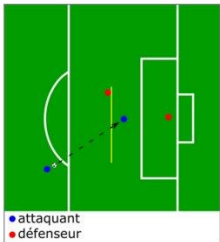
4 signes de l'arbitrage

- **Main levé pour arrêt du combat avec annonce : « stop ».**
- **Main ou doigt qui désigne le vainqueur avec annonce : « Point ».**
- **Main ou doigt qui désigne le fautif avec annonce : « Faute et point pour l'adversaire ».**
- **Mains se rapprochant bras tendu avec annonce : « Allez »**

 académie Clermont-Ferrand direction des services départementaux de l'éducation nationale Allier Jeune École - Académie - Fédération Française de Football	REPERES D'APPRENTISSAGES De la Grande Section au CM2		Circonscription :		CHAMP D'APPRENTISSAGE Maternelles Champ 1 Champ 2 Champ 3 Champ 4
			Ecole :		
	Du jeu collectif au football scolaire		Nom et prénom :		
			Date de naissance :		

A compléter en classe de manière collective ou individuelle (case à cocher ou vocabulaire à replacer).

Mon comportement	J'aide à installer et à ranger le matériel			Je comprends et je respecte les règles.			Je propose des stratégies et je respecte celles des autres.			Je conseille mes partenaires.			J'arbitre une rencontre.		
Niveau	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3
Validation															

Mes connaissances					
					

Vocabulaire à replacer
 pénalty – but – hors-jeu – tir – arrêt gardien

Mes capacités motrices

Niveau 1	EN ATTAQUE (MON EQUIPE A LE BALLON) : PARTICIPER A L'ATTAQUE, NE PAS RESTER INACTIF, TENTER DES TIRS, DES DRIBBLES, DES PASSES, MAITRISER LE BALLON. EN DEFENSE (L'EQUIPE ADVERSE A LE BALLON) : ESSAYER D'INTERCEPTER OU DE DEVIER DES PASSES, DES TIRS.				
Je suis capable de ...	Me déplacer en ligne droite ballon au pied.	Faire des passes à 2 face à face.	Tirer au but de différents endroits balle arrêtée.	Contrôler au pied le ballon lancé par un partenaire.	Contrôler puis passer le ballon.
	☐	☐	☐	☐	☐

Niveau 2	EN ATTAQUE (MON EQUIPE A LE BALLON) : CHOISIR LA PLACE QUI PERMET DE RECEVOIR LE BALLON, REUSSIR DES TIRS, DES DRIBBLES, DES PASSES, ENCHAINER LES ACTIONS. EN DEFENSE (L'EQUIPE ADVERSE A LE BALLON) : MARQUER UN JOUEUR POUR L'EMPECHER D'AVOIR LE BALLON.				
Je suis capable de ...	Slalomer en conduisant le ballon d'un pied à l'autre.	Faire des passes.	Aller prendre le ballon à l'adversaire.	Maîtriser le ballon seul avec tout mon corps.	Contrôler et tirer.
	☐	☐	☐	☐	☐

Niveau 3	EN ATTAQUE (MON EQUIPE A LE BALLON) : SE DEMARQUER POUR AIDER A LA PROGRESSION DU BALLON VERS LE BUT ADVERSE, FAIRE LE MEILLEUR CHOIX POUR SON EQUIPE : TIR, DRIBBLE OU PASSE. EN DEFENSE (L'EQUIPE ADVERSE A LE BALLON) : SAVOIR OU VA ALLER LE BALLON ET S'EN EMPARER.				
Je suis capable de ...	Conduire le ballon dans une zone en évitant les autres.	Faire des passes à 2 contre 1 en évitant l'adversaire.	Tirer en course sans contrôler le ballon.	Dribbler un adversaire.	Jouer le ballon de la tête.
	☐	☐	☐	☐	☐

 académie Clermont-Ferrand direction des services départementaux de l'éducation nationale Allier	REPERES D'APPRENTISSAGES Cycle 1		Circonscription :		CHAMP D'APPRENTISSAGE Maternelles
			Ecole :		
	Des gestes moteurs à la motricité athlétique		Nom et prénom :		Champ 1
			Date de naissance :		Champ 2
					Champ 3
					Champ 4

A compléter en classe de manière collective ou individuelle (case à cocher ou vocabulaire à replacer).

Mon comportement (Fin de cycle 1)	Je sais installer un parcours avec ou sans l'aide maître.	J'aide à ranger le matériel.	J'encourage mes camarades.	Je sais donner le départ d'un jeu, d'une course.	Je note les résultats de mes camarades.
Validation GS	☐	☐	☐	☐	☐

Mes connaissances (Fin de cycle 1)					
					

Vocabulaire à replacer

cerceaux – chronomètre – javelot fusée - haie – témoins de relais

Mes capacités motrices (Fin de cycle 1)

SE DEPLACER	SE DEPLACER SUR 20 mètres EN COURANT.					
Je suis capable de ...	Rattraper un(e) camarade avant le fanion.	Enchaîner course et franchissement d'obstacles variés.	Me déplacer le plus loin possible en 5 secondes.	Me déplacer le plus vite possible sur 20 mètres.	Faire la course avec un(e) camarade : 1 : départ couché 2 : course en slalom	Faire un relais. Passer le témoin à mon (ma) camarade dans la zone.
						

PROJETER	PROJETER DIFFERENTS OBJETS.					
Je suis capable de ...	Marquer des buts.	Projeter 5 objets différents dans un carton.	De dos, projeter un ballon de basket à mon (ma) camarade, de plus en plus éloigné(e).	Assis(e) puis à genoux, projeter une balle de plus en plus loin.	Abattre des cibles (quilles, bouteilles, ...) de plus en plus éloignées.	JEU : projeter des balles sur un carton pour le pousser dans le camp adverse.
						

SE PROJETER	SE PROJETER DE DIFFERENTES FACONS.					
Je suis capable de ...	Me projeter dans des cerceaux de plus en plus espacés.	Toucher un élastique de plus en plus haut.	Me projeter par-dessus des obstacles de plus en plus hauts.	Me projeter de plus en plus loin.	Me projeter le plus haut possible.	Atterrir le plus loin possible en me balançant au bout d'une corde.
						

 académie Clermont-Ferrand direction des services départementaux de l'éducation nationale Allier 	REPERES D'APPRENTISSAGES Cycle 3	Circonscription :		CHAMP D'APPRENTISSAGE
		Ecole :		
	Du contact club/balle au parcours golfique	Nom et prénom :		Maternelles
		Date de naissance :		Champ 1 Champ 2 Champ 3 Champ 4

A compléter en classe de manière collective ou individuelle (case à cocher ou vocabulaire à replacer).

Mon comportement	J'aide à installer et à ranger le matériel	Lorsqu'un camarade joue son coup, je ne bouge pas et je ne parle pas.	Je ne donne pas de coup de pied dans la balle d'un camarade.	Je replace les morceaux de terre que j'ai arrachés.	Je ne m'énerve pas si je rate mon coup.
Validation CM2	☐	☐	☐	☐	☐

Mes connaissances						
						

Vocabulaire à replacer
 swing - balle - tees - putter - clubs - green

Mes capacités motrices

Niveau 1		SUR UN PARCOURS MIS EN PLACE SUR LE STADE DEPLACER SA BALLE A L'AIDE D'UN CLUB ADAPTE EN LA POUSSANT OU EN LA TAPANT.			
Je suis capable de ...	Me placer correctement pour frapper la balle (tête fixe, tronc droit).	Mon geste de swing est correct mais il manque d'amplitude.	Je frappe toutes les balles mais leur direction reste hasardeuse.	Envoyer la balle à une distance comprise entre 3 et 10 mètres.	Sur 10 frappes, au moins 5 de mes balles s'arrêtent dans une zone de 5 mètres.
	☐	☐	☐	☐	☐
Niveau 2		SUR UN TERRAIN DE GOLF DEPLACER SA BALLE A L'AIDE D'UN CLUB ADAPTE EN LA FRAPPANT. ORIENTER MA BALLE VERS UN ESPACE DEFINI.			
Je suis capable de ...	Me placer correctement pour frapper la balle (tête fixe, tronc droit, appuis solides).	Mon geste de swing est correct mais il reste court.	Je frappe toutes les balles dans la bonne direction mais parfois la balle roule, parfois elle vole.	Envoyer la balle à une distance comprise entre 10 et 20 mètres.	Sur 10 frappes, au moins 5 de mes balles s'arrêtent dans une zone de 3 mètres de diamètre.
	☐	☐	☐	☐	☐
Niveau 3		SUR UN TERRAIN DE GOLF DEPLACER SA BALLE A L'AIDE D'UN CLUB ADAPTE EN LA CONTACTANT OU LA FRAPPANT. CONTROLER LA FORCE ET L'ORIENTATION DE SON COUP EN FONCTION DE LA DISTANCE A PARCOURIR.			
Je suis capable de ...	Me placer correctement pour frapper la balle (tête fixe, tronc droit, appuis solides, regard fixé sur la balle).	Mon geste de swing est ample et mon club finit posé sur mon épaule.	Je frappe toutes les balles dans la bonne direction et la trajectoire est correcte.	Envoyer la balle à une distance supérieure à 20 mètres.	Sur 10 frappes, au moins 5 de mes balles s'arrêtent dans une zone de 2 mètres de diamètre.
	☐	☐	☐	☐	☐

 académie Clermont-Ferrand direction des services départementaux de l'éducation nationale Allier	REPERES D'APPRENTISSAGES De la Grande Section au CM2	Circonscription :		CHAMP D'APPRENTISSAGE Maternelles Champ 1 Champ 2 Champ 3 Champ 4
		Ecole :		
	Des activités de grimpe au parcours d'escalade	Nom et prénom :		
		Date de naissance :		

A compléter en classe de manière collective ou individuelle (case à cocher ou vocabulaire à replacer).

Mon comportement	Je respecte les consignes et ne prends pas de risques inutiles.			Je vérifie le matériel.			Je plie correctement une corde (je love une corde).			J'observe, je guide et je conseille un(e) camarade.			J'assure mes camarades avec sérieux.		
Niveau	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3
Validation															

Mes connaissances					
					

Vocabulaire à replacer

espalier – nœud en huit – baudrier – mur d'escalade – corde

Mes capacités motrices

NIVEAU 1	SUR STRUCTURE NATURELLE OU ARTIFICIELLE FACILE AVEC DE BONNES PRISES, NOMBREUSES : TALUS, ARBRE, ESPALIERS, MUR EQUIPE, ETC. D'UNE HAUTEUR MAXIMALE DE 2,50 METRES. FAIRE DES TRAVERSEES A FAIBLE HAUTEUR SANS POSER LE PIED AU SOL. MONTER ET REDESCENDRE SANS SAUTER.						
Je suis capable de ...	Me déplacer sur des espaliers dans toutes les directions : haut, bas, droite, gauche.	Monter avec un(e) camarade en nous tenant par la main.	Parer un(e) camarade depuis le sol.	Me déplacer sans me coller à la paroi (avec un ballon sous le maillot).	Faire un tour sur moi-même.	Croiser un autre grimpeur en passant par dessus, par-dessous.	Traverser de gauche à droite et de droite à gauche à 50 cm du sol.
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
NIVEAU 2	SUR STRUCTURE D'ESCALADE OU SUR BLOC DE ROCHERS AVEC PLUSIEURS PRISES ET D'UNE HAUTEUR MAXIMALE DE 2,50 METRES. GRIMPER EN ETANT ASSURE AU-DESSUS DU BASSIN ET EN ENCHAINANT LES PRISES SANS TROP HESITER.						
Je suis capable de ...	M'encorder à la taille par un nœud de « queue de vache ».	Assurer un(e) camarade au-dessus du bassin	Suivre le même itinéraire qu'un(e) camarade.	Installer et utiliser un atelier poulie ou « moulinette ».	Communiquer à l'aide d'un vocabulaire précis (ex : donner du mou)	Assurer à l'aide d'un 8.	Monter jusqu'en haut et redescendre par le même chemin.
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
NIVEAU 3	SUR UN MUR, UNE FALAISE D'UNE HAUTEUR SUPERIEURE A 2,50 METRES. GRIMPER EN VARIANT SES PRISES ET EN DIMINUANT SES TEMPS D'ARRET.						
Je suis capable de ...	Mettre et régler un baudrier.	Grimper au 1 ^{er} ancrage (inférieur à 2,50 m), utiliser le mousqueton et redescendre assuré.	Grouper, dégrouper, faire des « mains-pieds ».	Trouver plusieurs solutions pour un même passage.	Profiter des points de repos.	Descendre en rappel en étant assuré(e).	Franchir un passage difficile (surplomb).
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

 académie Clermont-Ferrand direction des services départementaux de l'éducation nationale Allier 	REPERES D'APPRENTISSAGES Cycles 2 et 3		Circonscription :		CHAMP D'APPRENTISSAGE
			Ecole :		
	Des sensations acrobatiques à la prestation gymnique		Nom et prénom :		Maternelles
			Date de naissance :		Champ 1 Champ 2 Champ 3 Champ 4

A compléter en classe de manière collective ou individuelle (case à cocher ou vocabulaire à replacer).

Mon comportement	J'aide à installer et à ranger le matériel			Je connais et je respecte les règles de sécurité.			J'aide mes camarades en les aidant pendant leurs évolutions.			J'accepte de prendre des risques (poutre, barres).			Je félicite mes camarades qui ont réussi et console ceux qui ont échoué.		
Niveau	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3
Validation															

Mes connaissances					
					

Vocabulaire à replacer

gymnastique rythmique – barres parallèles – poutre – cheval d'arçon – anneaux

Mes capacités motrices

Niveau 1		REALISER DIVERSES ACTIONS GYMNQUES EN GERANT LE RISQUE ET LES DIFFICULTES. RESTER EN APPUIS, RESTER EQUILIBRER, ROULER, SE RENSER.						
Je suis capable de ...	Rouler en avant à partir d'un plan légèrement incliné.	Me mettre en appuis sur les mains en étant tenu par un adulte.	Me mettre en appui sur une barre.	Me suspendre et me balancer à la barre basse.	Sauter en contrebas sur un tapis et rester debout.	Réaliser un parcours de différents éléments d'équilibre et changements de direction.	Me déplacer sur une poutre ou un banc avec une présence adulte à proximité.	
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	
Niveau 2		ENCHAINER DIVERSES ACTIONS GYMNQUES EN CONTOLANT LEUR EXECUTION. MEMORISER ET EXECUTER UN PETIT ENCHAINEMENT AVEC DES EQUILIBRES, DES ROTATIONS, DES APPUIS SUR LES MAINS ET DES RENVERSEMENTS.						
Je suis capable de ...	Rouler en avant, en arrière.	Réaliser un Appui Tendu Renversé avec aide matérielle.	Me déplacer en appui de mains sur une barre.	Me suspendre et me balancer à la barre haute.	Sauter et me réceptionner en équilibre.	Me déplacer sur une poutre ou un banc avec assurance.	Réaliser un enchaînement avec déplacements, saut et tour.	
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	
Niveau 3		MANIFESTER SON AISANCE DANS LES ACTIONS GYMNQUES ET PRENDRE DES RISQUES. CREER, MEMORISER ET EXECUTER UN ENCHAINEMENT EN PRENANT EN COMPTE L'ESTHETIQUE GESTUELLE ET EN EVITANT TOUS MOUVEMENTS INUTILES.						
Je suis capable de ...	Réaliser une roulade avant ou arrière avec un « écart ».	Réaliser sans aide un Appui Tendu Renversé.	Réaliser une roue.	M'appuyer sur la barre, me renverser et en faire le tour.	Me balancer en suspension et faire une sortie avec réception stable.	Me déplacer, faire un arrêt en équilibre type planche et un demi-tour sur la poutre.	Franchir le cheval d'arçon.	Réaliser un enchaînement complet.
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

 académie Clermont-Ferrand direction des services départementaux de l'éducation nationale Allier 	REPERES D'APPRENTISSAGES De la Grande Section au CM2			Circonscription :		CHAMP D'APPRENTISSAGE
				Ecole :		
	Du jeu collectif au handball scolaire			Nom et prénom :		Champ 1
				Date de naissance :		Champ 2
					Champ 3	
					Champ 4	

A compléter en classe de manière collective ou individuelle (case à cocher ou vocabulaire à replacer).

Mon comportement	J'aide à installer et à ranger le matériel			Je comprends et je respecte les règles.			Je propose des stratégies et je respecte celles des autres.			Je conseille mes partenaires.			J'arbitre une rencontre.		
Niveau	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3
Validation															

Mes connaissances					
					

Vocabulaire à replacer
tir – arrêt gardien – défense – jet de 7 mètres – faute

Mes capacités motrices

Niveau 1	EN ATTAQUE (MON EQUIPE A LE BALLON) : PARTICIPER A L'ATTAQUE, NE PAS RESTER INACTIF, TENTER DES TIRS, DES DRIBBLES, DES PASSES, MAITRISER LE BALLON. EN DEFENSE (L'EQUIPE ADVERSE A LE BALLON) : ESSAYER D'INTERCEPTER OU DE DEVIER DES PASSES, DES TIRS.				
Je suis capable de ...	Me déplacer en ligne droite en dribblant.	Faire des passes à deux, face à face.	Tirer au but de différents endroits, à l'arrêt.	Prendre le ballon à un adversaire qui dribble sans le toucher.	Empêcher deux adversaires de tirer au but.
	☐	☐	☐	☐	☐
Niveau 2	EN ATTAQUE (MON EQUIPE A LE BALLON) : CHOISIR LA PLACE QUI PERMET DE RECEVOIR LE BALLON, REUSSIR DES TIRS, DES DRIBBLES, DES PASSES, ENCHAINER LES ACTIONS. EN DEFENSE (L'EQUIPE ADVERSE A LE BALLON) : MARQUER UN JOUEUR POUR L'EMPECHER D'AVOIR LE BALLON.				
Je suis capable de ...	Slalomer en dribblant d'une main puis de l'autre.	Faire des passes en trotinant.	Enchaîner en courant dribble et tir au but.	Intercepter le ballon à deux adversaires qui se font des passes.	Suivre un adversaire partout pour l'empêcher de recevoir le ballon.
	☐	☐	☐	☐	☐
Niveau 3	EN ATTAQUE (MON EQUIPE A LE BALLON) : SE DEMARQUER POUR AIDER A LA PROGRESSION DE LA BALLE VERS LE BUT ADVERSE, FAIRE LE MEILLEUR CHOIX POUR SON EQUIPE : TIR, DRIBBLE OU PASSE. EN DEFENSE (L'EQUIPE ADVERSE A LE BALLON) : SAVOIR OU VA ALLER LE BALLON ET S'EN EMPARER.				
Je suis capable de ...	Dribbler dans une zone en évitant les autres et leur ballon.	Faire des passes à deux contre un en évitant l'adversaire.	Après une course, tirer au but en sautant en l'air.	Contourner un adversaire en dribblant.	Recevoir le ballon et tirer au but en courant.
	☐	☐	☐	☐	☐

 académie Clermont-Ferrand direction des services départementaux de l'éducation nationale Allier 	REPERES D'APPRENTISSAGES De la Grande Section au CM2			Circonscription :		CHAMP D'APPRENTISSAGE
				Ecole :		
	De la conduite crosse/balle au hockey scolaire			Nom et prénom :		Maternelles
				Date de naissance :		Champ 1 Champ 2 Champ 3 Champ 4

A compléter en classe de manière collective ou individuelle (case à cocher ou vocabulaire à replacer).

Mon comportement	J'aide à installer et à ranger le matériel			Je comprends et je respecte les règles.			Je propose des stratégies et je respecte celles des autres.			Je conseille mes partenaires.			J'arbitre une rencontre.		
Niveau	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3
Validation															

Mes connaissances					
					

Vocabulaire à replacer
 pénalty – faute – conduite de balle – balles – crosses

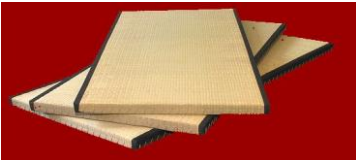
Mes capacités motrices

Niveau 1	EN ATTAQUE (MON EQUIPE A LA BALLE) : PARTICIPER A L'ATTAQUE, NE PAS RESTER INACTIF, TENTER DES TIRS, DES PASSES, MAITRISER LA BALLE. EN DEFENSE (L'EQUIPE ADVERSE A LA BALLE) : ESSAYER D'INTERCEPTER OU DE DEVIER DES PASSES, DES TIRS.				
Je suis capable de ...	Me déplacer en ligne droite en poussant la balle avec le côté plat de la crosse.	Faire des passes à deux, face à face.	Abattre des quilles (tir de précision).	Marquer des buts (tir de précision).	Contrôler, bloquer la balle puis la passer.
	☐	☐	☐	☐	☐
Niveau 2	EN ATTAQUE (MON EQUIPE A LA BALLE) : CHOISIR LA PLACE QUI PERMET DE RECEVOIR LA BALLE, REUSSIR DES TIRS, DES PASSES, DES DEPLACEMENTS, ENCHAINER LES ACTIONS. EN DEFENSE (L'EQUIPE ADVERSE A LA BALLE) : MARQUER UN JOUEUR POUR L'EMPECHER D'AVOIR LA BALLE.				
Je suis capable de ...	Slalomer en poussant la balle en coups droits et en revers.	Faire des passes en trottinant.	En présence d'adversaires, regarder à gauche et à droite pour passer.	Intercepter la balle à deux adversaires qui se font des passes.	Suivre un adversaire partout pour l'empêcher de recevoir la balle.
	☐	☐	☐	☐	☐
Niveau 3	EN ATTAQUE (MON EQUIPE A LA BALLE) : SE DEMARQUER POUR AIDER A LA PROGRESSION DE LA BALLE VERS LE BUT ADVERSE, FAIRE LE MEILLEUR CHOIX POUR SON EQUIPE : TIR, PASSE OU DEPLACEMENT. EN DEFENSE (L'EQUIPE ADVERSE A LA BALLE) : SAVOIR OU VA ALLER LA BALLE ET S'EN EMPARER.				
Je suis capable de ...	Conduire la balle dans une zone en évitant les autres et leur balle.	Faire des passes à deux contre un en évitant l'adversaire.	En présence d'adversaires, m'informer en cherchant à gauche, à droite, derrière, un partenaire.	Eviter un adversaire en le dribblant avec ma crosse.	Recevoir la balle et tirer au but.
	☐	☐	☐	☐	☐

 académie Clermont-Ferrand direction des services départementaux de l'éducation nationale Allier	REPERES D'APPRENTISSAGES De la Grande Section au CM2			Circonscription :		CHAMP D'APPRENTISSAGE
				Ecole :		
	Des jeux de contact aux jeux de lutte			Nom et prénom :		Maternelles
				Date de naissance :		Champ 1 Champ 2 Champ 3 Champ 4

A compléter en classe de manière collective ou individuelle (case à cocher ou vocabulaire à replacer).

Mon comportement	Je sais chronométrer un combat.			Je sais arbitrer, juger.			J'accepte la décision de l'arbitre.			Je lance un défi à un camarade de même force que moi ou plus fort.			Je respecte l'espace de combat et les rituels.		
Niveau	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3
Validation															

Mes connaissances					
					

Vocabulaire à replacer
kimono – tapis – lutteur – arbitrage – immobilisation

Mes capacités motrices

Niveau 1		SANS COMBAT DIRECT EMPOIGNER MON PARTENAIRE, LE PORTER, LE TIRER, ETC.					
Je suis capable de ...	Avec un camarade, transporter un foulard poitrine contre poitrine sans le faire tomber.	Transporter un camarade de deux façons différentes.	Me déplacer avec un camarade face à face sur des surfaces de plus en plus étroites.	Tirer mon partenaire qui résiste.	Me laisser aller dans tous les sens.	Me laisser tirer hors du cercle sans rien faire.	Saisir, au signal, le premier foulard posé devant moi.
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Niveau 2		SANS CHUTES (DEPART LES GENOUX AU SOL) S'OPPOSER A UN ADVERSAIRE EN CORPS A CORPS POUR L'EMMENER OU L'EMPECHER DE REJOINDRE UN CAMP.					
Je suis capable de ...	Emmener un adversaire jusque dans mon camp en le tirant par les bras.	Prendre deux pinces à linge à mon adversaire.	Faire franchir une ligne à mon adversaire en prise par coudes.	Attraper le pied de mon adversaire.	Repousser un adversaire en dehors de la zone, debout, épaule contre épaule.	Conserver un ballon pendant au moins 30 secondes que l'adversaire essaie d'arracher.	Empêcher un adversaire de quitter une zone en le ceinturant.
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Niveau 3		EN COMBAT, AVEC CHUTES (DEPART UN GENOU AU SOL) COMBATTRE UN ADVERSAIRE EN CORPS A CORPS POUR LE DESEQUILIBRER, LE FAIRE CHUTER, L'IMMOBILISER.					
Je suis capable de ...	Empêcher un adversaire de se retourner sur le ventre.	Faire tomber un adversaire qui me pousse avant d'atteindre une ligne.	Faire tomber un adversaire qui me tire avant d'atteindre une ligne.	Faire le tour d'un adversaire en l'empêchant de se relever.	Renverser un adversaire en l'empêchant de se relever.	Renverser un adversaire qui est à quatre pattes en moins de 30 secondes.	Faire sortir un adversaire de son camp et l'immobiliser au sol pendant 10 secondes.
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

 académie Clermont-Ferrand direction des services départementaux de l'éducation nationale Allier 100 ans - 1901 - 2021 Bâtiment des Piliers	REPERES D'APPRENTISSAGES De la Grande Section au CM2		Circonscription :		CHAMP D'APPRENTISSAGE Maternelles Champ 1 Champ 2 Champ 3 Champ 4
			Ecole :		
	Du renvoi de balles à l'affrontement avec raquette		Nom et prénom :		
			Date de naissance :		

A compléter en classe de manière collective ou individuelle (case à cocher ou vocabulaire à replacer).

Mon comportement	J'installe, je range le matériel : poteaux, filet, seau de balles, etc.			Je connais et je respecte les règles.			Je respecte l'espace de rencontre.			J'accepte les décisions de l'arbitre.			J'arbitre des rencontres.		
Niveau	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3
Validation															

Mes connaissances							
							

Vocabulaire à replacer

Service tennis – service badminton – service tennis de table –
badminton raquette et volant – coup droit tennis de table – revers tennis – coup droit tennis

Mes capacités motrices

Niveau 1	EN SITUATION DE COOPERATION, REAGIR AU PARTENAIRE. RENOYER LA BALLE A SON PARTENAIRE, FAIRE DURER L'ECHANGE LE PLUS LONGTEMPS POSSIBLE.				
Je suis capable de ...	Envoyer la balle (ou le volant) dans le terrain adverse par-dessus un filet.	Rattraper à la main la balle (ou le volant) envoyée par mon partenaire.	Envoyer la balle à différentes hauteurs.	Envoyer la balle (ou le volant) avec précision : loin, court, à droite, à gauche.	Renvoyer après rebond (sauf badminton) la balle à mon partenaire qui la rattrape.
	☐	☐	☐	☐	☐
Niveau 2	EN JEU RAPIDE, AGIR SUR L'ADVERSAIRE. REALISER DES COUPS VARIES, IMPOSER A SON ADVERSAIRE DES BALLEES COURTES, LONGUES, A GAUCHE, A DROITE.				
Je suis capable de ...	Engager dans une zone choisie.	Renvoyer en coup droit, en revers, la balle (ou le volant) lancée à la main par un camarade.	Renvoyer alternativement à gauche ou à droite.	Renvoyer alternativement court puis long.	Me déplacer pour m'adapter à tous les coups : longs, courts, à droite, à gauche.
	☐	☐	☐	☐	☐
Niveau 3	EN SITUATION DE JEU REEL, RISPOSTER A L'ADVERSAIRE. REAGIR AUX BALLEES DE L'ADVERSAIRE ET, EN RETOUR, LUI POSER DES PROBLEMES.				
Je suis capable de ...	En situation d'échange, modifier les trajectoires.	Défendre en renvoyant toutes les balles (ou les volants) vers le milieu du terrain adverse.	Renvoyer à droite ou à gauche, là où l'adversaire ne se trouve pas.	Renvoyer long si l'adversaire est avancé, court s'il est reculé.	Attaquer : monter au filet (tennis), faire des frappes hautes (badminton), smasher (tennis de table).
	☐	☐	☐	☐	☐

 académie Clermont-Ferrand direction des services départementaux de l'éducation nationale Allier sciences - sport - musique Bâtiment de l'Éducation	REPERES D'APPRENTISSAGES Cycle 3	Circonscription :		CHAMP D'APPRENTISSAGE Maternelles
		Ecole :		
	De l'utilisation d'une embarcation à la conduite avec pagaie	Nom et prénom :		Champ 1
		Date de naissance :		Champ 2
				Champ 3
				Champ 4

A compléter en classe de manière collective ou individuelle (case à cocher ou vocabulaire à replacer).

Mon comportement	Je respecte les riverains.	Je respecte les rives et la nature, les pêcheurs et les autres usagers.	Je vide mon kayak à la fin de l'activité.	Je remorque un camarade en difficulté.	Je récupère une pagaie et je la rends.
Validation CM2	☐	☐	☐	☐	☐

Mes connaissances					
					

Vocabulaire à replacer

bosse – gilet – pagaie simple – kayak – pagaie double

Mes capacités motrices

Niveau 1	SUR PLAN D'EAU OU EN EAU CALME. SE DEPLACER EN GROUPE. ORIENTER MON BATEAU. ACCOSTER UN AUTRE BATEAU.						
Je suis capable de ...	Faire des vagues en faisant bouger le kayak.	Immerger la pagaie d'un côté, la faire passer sous le bateau et la récupérer de l'autre côté.	Changer de bateau (2 kayaks placés côte à côte).	Changer de direction : virer à droite, à gauche, au dernier moment, devant une bouée.	Payer librement dans une zone délimitée sans toucher les autres bateaux.	DESSALER puis remonter dans le bateau en faible profondeur.	Retirer l'eau d'un kayak en le retournant sur la berge.
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Niveau 2	SUR PLAN D'EAU OU EN EAU CALME. REALISER DES PARCOURS VARIES EN MARCHÉ AVANT OU ARRIERE ET EN DEPLACEMENT SUR LE COTE.						
Je suis capable de ...	Attraper les autres bateaux par la BOSSE.	Tirer et transporter un(e) camarade sur mon kayak.	M'arrêter devant un obstacle et repartir en arrière.	Tourner sur place.	Guider un(e) camarade qui a les yeux bandés sur un petit parcours.	Venir me ranger contre la berge, le ponton.	Avancer vite en ligne bien droite.
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Niveau 3	EN RIVIERE ARTIFICIELLE, AU COURS FACILE, REGULIER AVEC OBSTACLES SIMPLES. REALISER UNE RANDONNEE EN GROUPE.						
Je suis capable de ...	Remonter face au courant.	Slalomer entre des portes.	Décrire une courbe sans freiner avec la pagaie.	Déclencher un virage autour d'une bouée en faisant GITER mon kayak.	Rester face au courant sans descendre.	Me déplacer de côté, toucher un obstacle et me dégager.	Descendre un parcours en plusieurs étapes.
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

 académie Clermont-Ferrand direction des services départementaux de l'éducation nationale Allier	REPERES D'APPRENTISSAGES Cycle 2 et 3		Circonscription :		CHAMP D'APPRENTISSAGE Maternelles Champ 1 Champ 2 Champ 3 Champ 4
			Ecole :		
	De la manipulation de ballons volumineux au kinball scolaire		Nom et prénom :		
			Date de naissance :		

A compléter en classe de manière collective ou individuelle (case à cocher ou vocabulaire à replacer).

Mon comportement	J'aide / je prends l'initiative d'installer et de ranger le matériel.		Je comprends / je respecte les règles.		Je propose des stratégies / je respecte celles des autres.		Je conseille / j'écoute mes partenaires.		J'arbitre / je m'auto-arbitre.	
Niveau	N1	N2	N1	N2	N1	N2	N1	N2	N1	N2
Validation										

Mes connaissances					
					

Vocabulaire à replacer
réception – gel – frappe – juges – portage

Mes capacités motrices

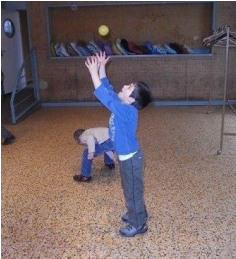
Niveau 1	EN ATTAQUE (MON EQUIPE A LE BALLON) : CHOISIR UNE EQUIPE QUI DOIT ATTRAPER LE BALLON ET L'ANNONCER CORRECTEMENT AVANT L'ENVOI, REUSSIR A REMETTRE EN JEU LE BALLON PAR UNE FRAPPE OU UNE POUSSEE. EN DEFENSE (UNE EQUIPE ADVERSE A LE BALLON) : SE CHOISIR LA PLACE QUI PERMET DE RECEVOIR LE BALLON, REAGIR A L'ANNONCE DE SA COULEUR, REUSSIR A EVITER QUE LE BALLON TOMBE AU SOL, GELER LE BALLON.						
Je suis capable de ...	Atteindre le ballon à proximité avant qu'il ne tombe au sol.	Pousser le ballon vers un équipier.	M'agenouiller tout en portant le ballon.	Faire l'annonce avant la remise en jeu.	Frapper le ballon.	Envoyer le ballon loin ou proche.	Envoyer le ballon de manière ascendante ou horizontale.
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Niveau 2	EN ATTAQUE (MON EQUIPE A LE BALLON) : PRENDRE LA DECISION DE CHOISIR UNE EQUIPE EN FONCTION DE SON SCORE EXISTANT, CHOISIR UN ENDROIT D'ENVOI DU BALLON POUR METTRE EN DIFFICULTE L'ADVERSAIRE. EN DEFENSE (UNE EQUIPE ADVERSE A LE BALLON) : SE PLACER SUR LE TERRAIN EN FONCTION DE SES EQUIPIERS, RECEPTIONNER LE BALLON CORRECTEMENT POUR PERMETTRE DE LE MAITRISER, PARTICIPER AU DEPLACEMENT DU BALLON POUR LE GELER A UN ENDROIT FAVORABLE.						
Je suis capable de ...	Lire la trajectoire du ballon envoyé afin de le rattraper.	Utiliser différentes parties de son corps pour éviter que le ballon ne tombe au sol.	Me déplacer seul avec le ballon en le maîtrisant.	Geler le ballon en le plaçant (avec mes camarades) suivant une intention de remise en jeu (position spatiale).	Choisir entre frappe et poussée pour la remise en jeu.	Envoyer vers un espace libre et choisi.	Savoir, en tant que joueur, éviter de gêner les défenseurs.
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

	REPERES D'APPRENTISSAGES Cycle 1 De la manipulation à la maîtrise du ballon	Circonscription :		CHAMP D'APPRENTISSAGE
		Ecole :		
		Nom et prénom :		Maternelles
		Date de naissance :		Champ 1
				Champ 2
				Champ 3
				Champ 4

A compléter en classe de manière collective ou individuelle (case à cocher ou vocabulaire à replacer).

Mon comportement (Fin de cycle 1)	J'aide à installer et à ranger le matériel.	Je ne mets pas en danger mes camarades en lançant les ballons n'importe où.	J'aide mes camarades qui sont en difficulté.	Je n'abime pas le matériel utilisé.	Je sais valider la performance d'un camarade.
Validation GS	☐	☐	☐	☐	☐

Mes connaissances					
					

Vocabulaire à replacer

attraper – faire rouler – lancer – maintenir une balle en équilibre – faire rebondir

Mes capacités motrices

Niveau 1	MANIPULER DES BALLES / DES BALLONS. EFFECTUER DES GESTES MOTEURS AVEC CE MATERIEL.					
Je suis capable de ...	Pousser un gros ballon seul.	Assis, pousser une balle vers un camarade.	Assis, pousser un ballon vers un camarade.	Me déplacer avec un ballon dans la main.	Me déplacer avec une balle posée dans le creux de la main.	Attraper un ballon qui roule vers moi.
						

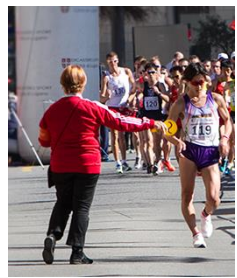
Niveau 2	MAITRISER CERTAINS GESTES MOTEURS AVEC BALLES ET BALLONS. POUSSER, LANCER, FAIRE REBONDIR, ATTRAPER					
Je suis capable de ...	Pousser une balle / un ballon vers une cible.	Lancer une balle / un ballon vers une cible.	Faire rebondir un ballon et le rattraper.	Faire rebondir une balle et la rattraper.	Faire rebondir un ballon vers un camarade.	Attraper un ballon qui a rebondi devant moi.
						

Niveau 3	SE PERFECTIONNER DANS LA MAITRISE D'UNE BALLE / D'UN BALLON. ENCHAINER DES REBONDS, LANCER AVEC PRECISION, ATTRAPER DIRECTEMENT					
Je suis capable de ...	Faire rouler un ballon pour abattre une/des cible(s).	Lancer une balle pour abattre une/des cible(s).	Faire rebondir un ballon plusieurs fois et l'attraper.	Me déplacer en marchant en maintenant une balle en équilibre sur une raquette.	Me déplacer en courant en maintenant une balle en équilibre sur une raquette.	Attraper un ballon qu'un camarade m'a lancé.
						

 académie Clermont-Ferrand direction des services départementaux de l'éducation nationale Allier 100 ans - 1901 - 2021 Belle France (Allier)	REPERES D'APPRENTISSAGES Cycles 2 et 3		Circonscription :		CHAMP D'APPRENTISSAGE Maternelles
			Ecole :		
	Du déplacement marché à la marche sportive		Nom et prénom :		Champ 1
			Date de naissance :		Champ 2
				Champ 3	
				Champ 4	

A compléter en classe de manière collective ou individuelle (case à cocher ou vocabulaire à replacer).

Mon comportement	Je respecte les règles de la marche et ne cherche pas à courir.		Je sais rester concentrer dans l'effort.		Je sais juger la marche d'un camarade.		Je fais preuve de volonté et de ténacité.		Je sais juger l'arrivée d'une épreuve.	
Niveau	N1	N2	N1	N2	N1	N2	N1	N2	N1	N2
Validation										

Mes connaissances					
					

Vocabulaire à replacer
 juge – talon – jambe tendue – slalom - lattes

Mes capacités motrices

Niveau 1	COMPRENDRE LA DIFFERENCE ENTRE MARCHER ET COURIR ET EXECUTER L'ALTERNANCE. REALISER DES PETITS PARCOURS DE MARCHE.				
Je suis capable de ...	De passer de la marche à la course.	De passer de la course à la marche.	Réaliser un petit slalom en marchant.	Réaliser un parcours rapide en aller-retour.	Réaliser un cercle entier dans les deux sens.
	☐	☐	☐	☐	☐

Niveau 2	MARCHER 500 M EN MARCHE RAPIDE EN RESTANT CONCENTRE POUR NE PAS CHANGER DE MOTRICITE.				
Je suis capable de ...	Attaquer le sol avec le talon et la jambe tendue.	Avoir toujours un appui au sol.	Utiliser mes bras pour m'aider.	Doubler un camarade ou éviter un obstacle en gardant la marche.	Marcher en cadence suivant un enchaînement de lattes.
	☐	☐	☐	☐	☐

	REPERES D'APPRENTISSAGES Cycle 1		Circonscription :		CHAMP D'APPRENTISSAGE Maternelles
			Ecole :		
	De la découverte à l'acclimatation au milieu aquatique		Nom et prénom :		Champ 1
			Date de naissance :		Champ 2
					Champ 3
					Champ 4

A compléter en classe de manière collective ou individuelle (case à cocher ou vocabulaire à replacer).

Mon comportement (Fin de cycle 1)	Je connais et je respecte les consignes de sécurité.	Je prends une douche avant d'entrer vers le bassin.	Je respecte l'adulte qui m'accompagne dans l'eau.	J'aide un camarade s'il n'arrive pas à faire l'exercice.	J'écoute attentivement les consignes données.
Validation GS	☐	☐	☐	☐	☐

Mes connaissances					
					

Vocabulaire à replacer

déplacement – équilibre avec un U – immersion – bassin aménagé – entrée toboggan

Mes capacités motrices

Niveau 1	DECOUVRIR LE MILIEU AQUATIQUE. DECOUVRIR LES EFFETS DE L'EAU ET L'ACTION QUE L'ON PEUT AVOIR SUR ELLE.					
Je suis capable de ...	Me laisser flotter sur tapis souple.	Entrer dans l'eau par l'échelle.	Suivre deux lignes d'eau tendues.	Mettre ma tête dans l'eau.	M'allonger sur le dos avec l'aide d'un adulte.	Me déplacer le long de la goulotte sur 10 m en moyenne profondeur.
	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Niveau 2	ENRICHIR LES APPRENTISSAGES VERS UNE AUTONOMIE. DEVELOPPER LES PREMIERES APTITUDES D'IMMERSION ET D'EQUILIBRE, DESEQUILIBRE ET REEQUILIBRE AVEC L'EAU.					
Je suis capable de ...	Marcher sur un tapis pour entrer dans l'eau.	Entrer dans l'eau par le toboggan.	Suivre une ligne d'eau tendue.	Descendre à l'échelle jusqu'au 2 ^{ème} échelon et faire des bulles.	M'allonger sur le dos avec l'aide d'un camarade.	Me déplacer le long de la goulotte en passant derrière des camarades accrochés.
	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Niveau 3	ENRICHIR LES APPRENTISSAGES VERS UNE AUTONOMIE. AMELIORER SON RAPPORT MOTEUR A L'EAU EN ACCEPTANT LA PERTE D'APPUI PLANTAIRE AU SOL ET CONTRE LE MUR, DES APPUIS PLUS MOUVANTS ET L'IMMERSION COMPLETE.					
Je suis capable de ...	Entrer dans l'eau par le toboggan puis me rééquilibrer pour revenir au bord.	Sauter au petit bain avec une frite.	Suivre une ligne d'eau tendue en passant sous des obstacles.	Descendre le long d'une perche et faire des bulles.	M'allonger sur le dos et me laisser tracter.	Me déplacer sur 10 m avec un U.
	☐	☐	☐	☐	☐	☐

 académie Clermont-Ferrand direction des services départementaux de l'éducation nationale Allier Sciences - Sports - Culture Bâtiment des Enseignants	REPERES D'APPRENTISSAGES De la Grande Section au CM2			Circonscription :		CHAMP D'APPRENTISSAGE Maternelles
				Ecole :		
	De la maîtrise de gestes aquatiques au Savoir Nager			Nom et prénom :		Champ 1
				Date de naissance :		Champ 2
					Champ 3	
					Champ 4	

A compléter en classe de manière collective ou individuelle (case à cocher ou vocabulaire à replacer).

Mon comportement	Je connais et je respecte les règles d'hygiène de la piscine.			Je connais et je respecte les règles de sécurité de la piscine.			Je respecte les adultes qui accompagnent la séance.			Je sais identifier la personne chargée de la surveillance.			J'aide mes camarades qui ont des difficultés.		
Niveau	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3
Validation															

Mes connaissances					
					

Vocabulaire à replacer

immersion – équilibre dorsal – plongeon – crawl – équilibre ventral

Mes capacités motrices

Niveau 1	DECOUVRIR LE MILIEU AQUATIQUE ET L'APPRECIER.				
Je suis capable de ...	Sauter en moyenne profondeur à l'aide d'une frite.	Descendre à l'échelle en faisant des bulles.	M'équilibrer sur le dos le temps de compter 4.	M'immerger dans le petit bain pour récupérer un objet.	Me déplacer à l'aide d'un U sur une distance de 10 mètres.
	☐	☐	☐	☐	☐

Niveau 2	DEVENIR AUTONOME ET SAVOIR SE METTRE EN SECURITE.				
Je suis capable de ...	D'entrer dans l'eau en sautant en grande profondeur.	M'équilibrer sur le ventre et sur le dos.	M'immerger en moyenne profondeur pour récupérer un objet.	Effectuer un plongeon canard pour m'immerger.	Me déplacer sur 15 mètres sans être essoufflé et sans aide.
	☐	☐	☐	☐	☐

Niveau 3	REUSSIR L'ATTESTATION SCOLAIRE DU SAVOIR NAGER. (PARCOURS EN CONTINU AVEC 14 ACTIONS A REALISER – 5 COMPOSANTES).				
J'ai réussi ...	Ma chute arrière.	Mes équilibres (vertical, dorsal).	Mes déplacements ventraux et dorsaux.	Mon changement de direction sans reprise d'appui.	Mes deux immersions sous le tapis.
	☐	☐	☐	☐	☐

 académie Clermont-Ferrand direction des services départementaux de l'éducation nationale Allier sciences - sport - musique multidisciplinaire d'ouverture	REPERES D'APPRENTISSAGES Cycle 3		Circonscription :		CHAMP D'APPRENTISSAGE
			Ecole :		
	Du geste sécuritaire au sauvetage		Nom et prénom :		Maternelles
			Date de naissance :		Champ 1 Champ 2 Champ 3 Champ 4

A compléter en classe de manière collective ou individuelle (case à cocher ou vocabulaire à replacer).

Mon comportement	Je connais et je respecte les règles d'hygiène de la piscine.	Je connais et je respecte les règles de sécurité de la piscine.	Je respecte les adultes qui accompagnent la séance.	Je sais identifier la personne responsable de la sécurité.	J'aide un camarade en difficulté.
Validation CM2	☐	☐	☐	☐	☐

Mes connaissances					
					

Vocabulaire à replacer
 mannequin – bouée – tractage – rétro pédalage – flotteur

Mes capacités motrices

Niveau 1	MAITRISER LES ENTREES DANS L'EAU – LA RESPIRATION – L'IMMERSION LES EQUILIBRES – LES DEPLACEMENTS DE SURFACE APPLIQUER LES CONSIGNES DE BASE POUR SECOURIR. APPREHENDER LA PROFONDEUR ET L'IMMERSION COMPLETE.					
Je suis capable de ...	Chuter en avant, en arrière, d'un tapis, du bord du bassin, d'un plot.	Expirer complètement en immersion.	Réaliser une boule, une roulade avant.	Rechercher un objet dans une profondeur de 1,50m.	Depuis le bord, lancer un cerceau dans une zone définie.	Effectuer une nage ventrale sur 15 mètres, en totale autonomie.
	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Niveau 2	MAITRISER LES ENTREES DANS L'EAU – LA RESPIRATION – L'IMMERSION LES EQUILIBRES – LES DEPLACEMENTS DE SURFACE RAMENER DES OBJETS TOUT EN SE DEPLAÇANT EN ARRIERE. LANCER UN OBJET VERS UN CAMARADE. TRACTER UN MANNEQUIN, UN CAMARADE.					
Je suis capable de ...	Plonger ou sauter puis enchaîner un déplacement.	Me déplacer en surface équipé d'un tee-shirt.	M'immerger pour récupérer un objet à 2m.	Me déplacer en mode « polo » sur une distance de 10m.	Transporter en position dorsale un mannequin.	Tracter un camarade sur une distance de 10m.
	☐	☐	☐	☐	☐	☐

SCENARIO : « Je porte secours à un camarade ».

1. J'ALERTE (en fonction de la situation)	2. JE REAGIS (4 situations différentes à tester)
- J'avertis l'adulte qui est avec moi. - Je signale à la personne chargée de la sécurité le problème.	- Je tends une perche. - Je lance une bouée. - Si je suis dans l'eau à proximité, j'aide mon camarade. - Si je suis au bord, je saute ou je plonge pour aider mon camarade à rejoindre le bord.
Quoiqu'il se passe, je ne me mets pas en danger et je respecte les décisions prises.	

 académie Clermont-Ferrand direction des services départementaux de l'éducation nationale Allier France	REPERES D'APPRENTISSAGES Cycle 3	Circonscription :		CHAMP D'APPRENTISSAGE Maternelles
		Ecole :		
	De l'immersion à la natation subaquatique	Nom et prénom :		Champ 1
		Date de naissance :		Champ 2
				Champ 3
				Champ 4

A compléter en classe de manière collective ou individuelle (case à cocher ou vocabulaire à replacer).

Mon comportement	Je connais et je respecte les règles d'hygiène de la piscine.	Je connais et je respecte les règles de sécurité de la piscine.	Je connais et je respecte les règles de sécurité de l'activité.	J'écoute les conseils et consignes du responsable de l'activité.	Je connais les signes de communication pendant une immersion profonde.
Validation CM2	☐	☐	☐	☐	☐

Mes connaissances						
						

Vocabulaire à replacer

masque – tuba – palmes – bouteilles de plongée – combinaison – signe

Mes capacités motrices

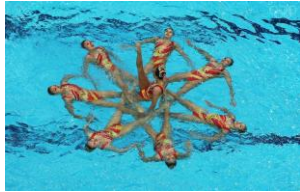
Niveau 1	SE VENTILER – S’IMMERGER – SE DEPLACER – UTILISER UN MATERIEL SPECIFIQUE VIVRE DIFFERENTES IMMERSIONS AVEC DU MATERIEL SPECIFIQUE.					
Je suis capable de ...	Descendre dans l'eau en soufflant longuement.	Regarder sous l'eau et identifier les objets posés au fond.	Me déplacer en immersion avec un masque.	Me déplacer en immersion avec un masque et un tuba.	M'immerger jusqu'au fond (2 m) et me laisser remonter par la seule action de l'eau.	Effectuer un parcours en immersion avec palmes-masque-tuba.
	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Niveau 2	SE VENTILER – S’IMMERGER – SE DEPLACER – UTILISER UN MATERIEL SPECIFIQUE UTILISER LE MATERIEL AU PROFIT D’UNE IMMERSION PROLONGEE ET CONTROLEE (EN TEMPS ET DANS L’ESPACE).					
Je suis capable de ...	M'immerger pour récupérer plusieurs objets posés à différentes distances.	M'immerger et aller m'asseoir puis m'allonger au fond (1,50 m).	D'effectuer un slalom dans des cerceaux immergés.	Me déplacer en immersion et communiquer avec un camarade.	Effectuer les manœuvres de SNORKELING et de VASALVA.	Vivre un baptême de plongée.
	☐	☐	☐	☐	☐	☐

 académie Clermont-Ferrand direction des services départementaux de l'éducation nationale Allier	REPERES D'APPRENTISSAGES Cycle 3	Circonscription :		CHAMP D'APPRENTISSAGE
		Ecole :		
	Du déplacement coordonné à la prestation aquatique synchronisée	Nom et prénom :		Maternelles
		Date de naissance :		Champ 1 Champ 2 Champ 3 Champ 4

A compléter en classe de manière collective ou individuelle (case à cocher ou vocabulaire à replacer).

Mon comportement	Je connais et je respecte les règles d'hygiène de la piscine.	Je connais et je respecte les règles de sécurité de la piscine.	Je respecte les adultes qui accompagnent la séance.	Je félicite mes camarades qui ont réussi et console ceux qui ont échoué.	Je respecte les prestations de mes camarades.
Validation CM2	☐	☐	☐	☐	☐

Mes connaissances					
					

Vocabulaire à replacer
 immersion – équilibre – synchronisation – porter - entrée

Mes capacités motrices

Niveau 1	SE PRESENTER – ENTRER DANS L’EAU – EVOLUER – FINIR UNE PRESTATION REALISER UN PETIT ENCHAINEMENT EN SE SERVANT DU BORD ET DES EQUILIBRES DORSAUX.				
Je suis capable de ...	Me présenter sur le bord du bassin en effectuant un mouvement de bras.	Entrer dans l’eau, face au mur, mains accrochées au bord.	Pousser sur le mur et m’allonger sur le dos puis rester en position d’équilibre dorsal.	Me déplacer sur le dos avec des battements lents puis des mouvements plus rapides.	Sortir du bassin et, depuis le bord, saluer.
	☐	☐	☐	☐	☐
Niveau 2	SE PRESENTER – ENTRER DANS L’EAU – EVOLUER – FINIR UNE PRESTATION ENCHAINER DES ACTIONS DE NATATION EN INTEGRANT DES ELEMENTS D’IMMERSION PAR GROUPE DE 3 OU 4.				
Je suis capable de ...	Me présenter sur le bord du bassin en effectuant un mouvement de bras puis entrer dans l’eau en sautant.	Poser mes pieds contre le mur, pousser et effectuer une glissée dorsale.	Faire une roulade dans l’eau.	Nager lentement la tête hors de l’eau sur une distance de 12m.	Sans tenir le mur, je m’élève au-dessus de l’eau puis je descends jusqu’à immersion des mains.
	☐	☐	☐	☐	☐
Niveau 3	SE PRESENTER – ENTRER DANS L’EAU – EVOLUER – FINIR UNE PRESTATION UTILISER LA PROFONDEUR, DES EQUILIBRES PROLONGES ET DES ELEMENTS GYMNIQUES POUR UN ENCHAINEMENT PAR GROUPE DE 4 OU 5.				
Je suis capable de ...	Me présenter sur le bord du bassin en effectuant un mouvement de bras puis entrer dans l’eau en plongeant.	Me placer en position carpée, dos et tête en contact avec le mur, jambes tendues à l’horizontale.	Pousser sur le mur et effectuer une glissée ventrale, bras en avant.	Lever mes jambes hors de l’eau et descendre jusqu’à immersion complète.	Me redresser, sortir du bassin et saluer en sortant.
	☐	☐	☐	☐	☐

 académie Clermont-Ferrand direction des services départementaux de l'éducation nationale Allier	REPERES D'APPRENTISSAGES Cycle 3	Circonscription :		CHAMP D'APPRENTISSAGE Maternelles Champ 1 Champ 2 Champ 3 Champ 4
		Ecole :		
	Du déplacement avec ballon au water polo scolaire	Nom et prénom :		
		Date de naissance :		

A compléter en classe de manière collective ou individuelle (case à cocher ou vocabulaire à replacer).

Mon comportement	Je connais et je respecte les règles d'hygiène de la piscine.	Je connais et je respecte les règles de sécurité de la piscine.	Je respecte les adultes qui accompagnent la séance.	Je sais identifier la personne chargée de la surveillance.	J'aide mes camarades qui ont des difficultés.
Validation CM2	☐	☐	☐	☐	☐

Mes connaissances					
					

Vocabulaire à replacer
ballon – conduite de balle – but – tir – opposition

Mes capacités motrices

Niveau 1	SE DEPLACER – S'EQUILIBRER – JOUER – TIRER SE DEPLACER AVEC BALLON, FAIRE DES PASSES ET DES TIRS. RESTER SUR PLACE.					
Je suis capable de ...	Me déplacer en conduisant un ballon.	Transmettre un ballon à un camarade en me déplaçant avec lui.	Me diriger rapidement vers un ballon posé sur l'eau, le prendre et le transmettre à un camarade.	Dans l'eau, récupérer un ballon posé sur l'eau avant un camarade (jeu du béréty).	Reculer en rétro pédalage devant un adversaire.	Avec mon équipe, effectuer 10 passes sans toucher l'adversaire.
	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Niveau 2	SE DEPLACER – S'EQUILIBRER – JOUER – TIRER CHOISIR SON DEPLACEMENT AVEC BALLON EN VARIANT LES VITESSES. ÊTRE PRECIS DANS SES PASSES ET SES TIRS. MARQUER UN ADVERSAIRE.					
Je suis capable de ...	Conduire un ballon en évitant des obstacles (slalom).	Après une nage d'approche, lancer 3 ballons en suivant vers une cible matérialisée.	Parcourir le plus rapidement possible une distance avec un ballon entre les bras.	Avec mon équipe, réussir 5 passes en déplacement.	En relais, réussir à ramener le plus de ballons dans mon camp (déménageurs).	Après un déplacement, tirer 5 fois pour marquer le plus de buts possibles.
	☐	☐	☐	☐	☐	☐

EXEMPLE DE PARCOURS POUR L'EVALUATION

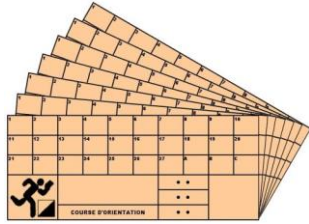
(hors situations de jeu – 40 mètres à parcourir et 2 tirs à effectuer)

1	Déplacement de 10 mètres sur le ventre.	5	Récupérer un ballon et le conduire sur 5 mètres.
2	Récupérer un ballon et le conduire sur 5 mètres.	6	Tirer à 4 mètres sur une cible.
3	Tirer à 7 mètres dans un but.	7	Déplacement de 10 mètres sur le dos.
4	Nouveau déplacement ventral sur 5 mètres.	8	Terminer le parcours par 5 mètres sur le ventre en accélérant.

	REPERES D'APPRENTISSAGES De la Grande Section au CM2			Circonscription :		CHAMP D'APPRENTISSAGE Maternelles
				Ecole :		
	De la prise d'indices au parcours orienté			Nom et prénom :		Champ 1
				Date de naissance :		Champ 2
					Champ 3	
					Champ 4	

A compléter en classe de manière collective ou individuelle (case à cocher ou vocabulaire à replacer).

Mon comportement	Je respecte les zones signalées sur la carte (zones interdites – zones de pousse).			Je respecte l'environnement. Je ne collecte pas de végétaux.			Je respecte les adultes responsables ainsi que ceux chargés de la sécurité et de l'encadrement.			Je ne me mets pas en danger ni ne mets en danger un camarade.			J'avertis immédiatement un adulte si un problème se pose et je participe à l'organisation des secours en cas d'accident.		
Niveau	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3
Validation															

Mes connaissances					
					

Vocabulaire à replacer
 carte – pincettes – boussole – cartons de contrôle - balise

Mes capacités motrices

Niveau 1	AGIR D'UN MILIEU CONNU SECURISE (COUR DE L'ECOLE) A UN MILIEU CONNU NON SECURISE (PARC).				
Je suis capable de ...	Prendre des repères simples pour me diriger dans la cour de l'école et/ou dans un parc.	Suivre un parcours jalonné dans la cour de l'école et/ou dans un parc.	Evoluer en équipe (2/3) et sans adulte dans un parc.	Alterner course et marche.	Courir sans m'arrêter sur des courtes distances dans un temps donné de 1min30 à 2 minutes.
	☐	☐	☐	☐	☐

Niveau 2	AGIR D'UN MILIEU CONNU NON SECURISE (PARC) A UN MILIEU INCONNU SECURISE (ESPACE BOISE BALISE).				
Je suis capable de ...	Lire une carte avec une codification sommaire, des symboles conventionnels.	Orienter ma carte et construire un déplacement entre 2 points (liaison carte – terrain).	En milieu inconnu sécurisé, rester sur des lignes directrices.	Respecter une contrainte horaire (7 à 10 minutes).	Gérer mon effort sur un parcours en étoile en adaptant mon allure de 300 mètres à 800 mètres plusieurs fois de suite.
	☐	☐	☐	☐	☐

Niveau 3	S'ORIENTER ET SE DEPLACER DANS UN ESPACE INCONNU.				
Je suis capable de ...	Lire une carte conventionnelle.	Construire un trajet adapté (économe, cohérent).	Evoluer en terrain inconnu en respectant un temps donné (30 à 45 minutes) et en acceptant de m'écarter des lignes directrices.	Adapter ma vitesse de déplacement au terrain (plat, vallonné, accidenté, boueux, ...).	Gérer mon allure sur 30 à 45 minutes en réalisant un parcours de 4-5 km contenant 12 à 15 balises à retrouver.
	☐	☐	☐	☐	☐

	REPERES D'APPRENTISSAGES De la Grande Section au CM2	Circonscription :		CHAMP D'APPRENTISSAGE
		Ecole :		
	De la sortie pédestre à la randonnée	Nom et prénom :		Maternelles
		Date de naissance :		Champ 1 Champ 2 Champ 3 Champ 4

A compléter en classe de manière collective ou individuelle (case à cocher ou vocabulaire à replacer).

Mon comportement	Je respecte les zones signalées sur la carte (zones interdites – zones de pousse).			Je respecte l'environnement. Je ne collecte pas de végétaux.			Je respecte les adultes responsables ainsi que ceux chargés de la sécurité et de l'encadrement			Je ne me mets pas en danger ni ne mets en danger un camarade.			J'avertis immédiatement un adulte si un problème se pose et je participe à l'organisation des secours en cas d'accident.		
Niveau	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3	N1	N2	N3
Validation															

Mes connaissances					
					

Vocabulaire à replacer

carte – sentier – dénivelé – sac à dos – chaussures de marche

Mes capacités motrices

Niveau 1	Se déplacer sur une distance de 3 à 4 km dans un milieu inconnu, sécurisé et peu couvert. Se situer dans l'environnement.				
Je suis capable de ...	Suivre un parcours jalonné de points de repères.	Suivre mon groupe sans le faire ralentir.	Me déplacer sans faire des écarts sur le chemin.	Utiliser mes mains pour m'assurer dans des passages difficiles.	Adapter ma respiration pendant la marche.
	☐	☐	☐	☐	☐

Niveau 2	Se déplacer sur une distance de 4 à 6 km dans un milieu inconnu et couvert (boisé), sur différents types de sols (plus ou moins souples), avec un dénivelé léger. Repérer des éléments proches et/ou à déterminer.					
Je suis capable de ...	Suivre un livre de consignes ou d'images (carnet de route) pour repérer le chemin.	Garder ma place dans un groupe qui marche en ligne.	Me déplacer sans faire d'écarts sur le chemin ni faire des changements d'allure.	Porter un petit sac à dos.	Ralentir la marche pour attendre mes camarades.	Adapter mes appuis au milieu environnant.
	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Niveau 3	Se déplacer sur une distance de 7 à 9 km dans un milieu inconnu et couvert (boisé), sur différents types de sol dont des sols plus ou moins meubles, avec une alternance de montées et de descentes. Observer le paysage en vue de le décrire.					
Je suis capable de ...	Lire une carte et me repérer dans le milieu naturel.	Savoir marcher en tête ou en queue de groupe et adapter mon allure en fonction des autres.	Adapter ses efforts aux conditions climatiques et environnementales.	Adopter un déplacement régulier et économique avec un sac à dos.	Adapter ma marche à la descente et à la montée.	Anticiper les obstacles placés sur le passage et prévenir le groupe.
	☐	☐	☐	☐	☐	☐

 académie Clermont-Ferrand direction des services départementaux de l'éducation nationale Allier 100 ans - 1901 - 2021 Bâtisseurs d'Avenir	REPERES D'APPRENTISSAGES Cycle 3		Circonscription :		CHAMP D'APPRENTISSAGE
			Ecole :		
	Du jeu collectif au rugby scolaire		Nom et prénom :		Maternelles
			Date de naissance :		Champ 1 Champ 2 Champ 3 Champ 4

A compléter en classe de manière collective ou individuelle (case à cocher ou vocabulaire à replacer).

Mon comportement	J'aide à installer et à ranger le matériel	Je comprends et je respecte les règles.	Je conseille mes partenaires.	Je propose des stratégies et je respecte celles des autres.	J'arbitre une rencontre.
Validation CM2	☐	☐	☐	☐	☐

Mes connaissances					
					

Vocabulaire à replacer
plaquage – passe – mêlée – touche – essai

Mes capacités motrices

Niveau 1	PARTICIPER AU COMBAT SEUL ET AVEC SON EQUIPE. EN ATTAQUE : AIDER SON EQUIPE A TRAVERSER LE CAMP ADVERSE JUSQU'À LA ZONE DE MARQUE, MARQUER DES POINTS EN REALISANT DES TOUCHERS EN BUT. EN DEFENSE : ARRETER LOYALEMENT UN ADVERSAIRE PORTEUR DU BALLON.				
Je suis capable de ...	Lancer un ballon en l'air et le rattraper.	Courir avec le ballon sans être rattrapé(e).	Attraper un(e) adversaire et l'arrêter.	Donner le ballon à un partenaire mieux placé.	Plonger au sol avec le ballon pour marquer un ESSAI.
	☐	☐	☐	☐	☐
Niveau 2	COLLABORER AVEC SES PARTENAIRES POUR ATTEINDRE LA ZONE DE MARQUE ADVERSE. EN ATTAQUE : TRAVERSER LE CAMP DE L'ADVERSAIRE EN FAISANT DES PASSES AVEC UN OU PLUSIEURS PARTENAIRES – AIDER, SOUTENIR SON PARTENAIRE PORTEUR DU BALLON. EN DEFENSE : M'OPPOSER A L'UTILISATION DU BALLON PAR LES ADVERSAIRES.				
Je suis capable de ...	Attraper une balle lancée en l'air par l'un de mes partenaires.	Ramasser en courant un ballon posé au sol.	Eviter un adversaire.	Passer et recevoir le ballon en course.	Résister à un adversaire qui me retient.
	☐	☐	☐	☐	☐
Niveau 3	TENIR DES ROLES DIFFERENTS DANS LE JEU : ATTAQUE, DEFENSE EN LIGNE, REGROUPEMENT, CONTOURNEMENT. EN ATTAQUE : PARTICIPER A DES REGROUPEMENTS POUR GAGNER DU TERRAIN, POUR RECUPERER OU CONSERVER LE BALLON – RECEVOIR OU PASSER LE BALLON EN COURSE A UN ADVERSAIRE MIEUX PLACE QUE SOI – GAGNER DU TERRAIN. EN DEFENSE : ARRETER UN JOUEUR EN COURSE EN LE PLAQUANT.				
Je suis capable de ...	Ramasser un ballon qui roule et rebondit sur le sol.	Participer à un regroupement.	Eviter un adversaire en le repoussant.	Envoyer le ballon au pied.	Plaquer un adversaire.
	☐	☐	☐	☐	☐

 académie Clermont-Ferrand direction des services départementaux de l'éducation nationale Allier	REPERES D'APPRENTISSAGES Cycle 3	Circonscription :		CHAMP D'APPRENTISSAGE
		Ecole :		
	Du déplacement glissé au ski de durée	Nom et prénom :		Maternelles
		Date de naissance :		Champ 1 Champ 2 Champ 3 Champ 4

A compléter en classe de manière collective ou individuelle (case à cocher ou vocabulaire à replacer).

Mon comportement	Je respecte le milieu environnant.	Je ne me mets pas en danger en sortant des pistes tracées.	Je ne mets pas en danger mes camarades.	Je reste à l'écoute des accompagnateurs sur la sécurité.	Je nettoie mon matériel et le range après chaque séance.
Validation CM2	☐	☐	☐	☐	☐

Mes connaissances					
					

Vocabulaire à replacer
bâton – skis – fartage – chaussure – glisse

Mes capacités motrices

Niveau 1	GLISSER BIEN EQUILIBRE SUR SES SKIS SANS TOMBER. SUR UN PARCOURS AMENAGE, PLAT OU AVEC DES PENTES FAIBLES, <u>PREPARE PAR L'ENSEIGNANT.</u>						
Je suis capable de ...	Sur le plat, me déplacer en tous sens en évitant les autres.	Me relever seul.	Faire une belle trace sans bâton.	Changer de direction à un endroit précis (pas de tournants).	Passer sur une bosse.	Passer sous une porte, ramasser un objet.	Glisser sans tomber sur au moins 50 mètres.
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Niveau 2	MAITRISER LA CONDUITE DE SES SKIS, SKIER LONGTEMPS ET REGULIEREMENT. SUR UN ITINERAIRE EN TERRAIN PEU ACCIDENTE <u>PREPARE AVEC L'ENSEIGNANT.</u>						
Je suis capable de ...	Courir dans la trace en faisant glisser mes skis (pas alternatifs).	Glisser en poussant sur mes bâtons (stacking).	Ralentir, m'arrêter (chasse-neige, pas tournants).	Eviter un obstacle (pas tournants).	Réaliser des virages à faible vitesse.	Adapter mon rythme à celui d'un camarade.	En descendant, sortir de la trace, y revenir.
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Niveau 3	CHERCHER LE MEILLEUR RENDEMENT, AMELIORER SES PERFORMANCES, DOSER SON EFFORT. SUR DES PARCOURS VARIES <u>PREPARES PAR LES ELEVES.</u>						
Je suis capable de ...	Allonger mes foulées (pousser sur les bâtons, glisser plus longtemps).	Skier en montant.	M'arrêter sur pente plus forte (arrêt stem, arrêt braquage).	Courir et glisser longtemps sur un ski puis sur l'autre.	Enchaîner des virages plus serrés sur des pentes plus fortes.	Faire des pas de patineurs sur le plat.	Doubler un camarade.
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

 académie Clermont-Ferrand direction des services départementaux de l'éducation nationale Allier 	REPERES D'APPRENTISSAGES Cycle 3	Circonscription :		CHAMP D'APPRENTISSAGE Maternelles
		Ecole :		
	Du jeu de boules au sport boules	Nom et prénom :		Champ 1
		Date de naissance :		Champ 2
				Champ 3
				Champ 4

A compléter en classe de manière collective ou individuelle (case à cocher ou vocabulaire à replacer).

Mon comportement	Je respecte le lieu de pratique et je fais attention au matériel que j'utilise.	Je sais quand c'est à mon tour de jouer.	Je suis les consignes données par les adultes présents.	J'encourage et je soutiens les membres de mon équipe.	Je sais mesurer les écarts et noter les scores.
Validation CM2	☐	☐	☐	☐	☐

Mes connaissances					
					

Vocabulaire à replacer
 boules – cochonnet et boules – terrain – tirer – pointer

Mes capacités motrices

Niveau 1	DECOUVRIR L'ACTIVITE ET CHOISIR SON GESTE POUR LANCER SANS ELAN – DANS UNE ZONE FERMEE (CERCEAU OU TRACE AU SOL)				
Je suis capable de ...	Faire rouler une boule vers une zone.	Faire rouler une boule pour abattre une cible.	Faire rouler une boule pour qu'elle passe entre deux plots.	Lancer une boule pour qu'elle atteigne ou dépasse une zone.	Lancer une boule pour abattre une cible composée de 3 quilles.
					
Niveau 2	APPRENDRE A GERER LE ROULAGE ET LE LANCER DE LA BOULE				
Je suis capable de ...	Faire rouler une boule sans qu'elle ne sorte du couloir.	Faire rouler une boule vers deux plots sans qu'elle ne sorte du couloir.	Lancer une boule pour qu'elle s'arrête dans une zone définie.	Lancer une boule pour abattre une cible à 5 m.	Lancer 3 boules en suivant pour qu'elles retombent chaque fois dans une zone définie.
					
Niveau 3	SE PERFECTIONNER DANS LE TIR DE PRECISION				
Je suis capable de ...	Faire rouler une boule sans qu'elle ne sorte du couloir et qu'elle s'arrête dans une zone.	Lancer une boule pour abattre une cible à 7 m.	Lancer 3 boules en continu pour atteindre 3 zones différentes (triangle).	Lancer 4 boules en continu pour atteindre 4 zones différentes (carré).	Lancer 6 boules en continu pour atteindre 6 zones différentes (rectangle).
					

 académie Clermont-Ferrand direction des services départementaux de l'éducation nationale Allier 	REPERES D'APPRENTISSAGES Cycle 3		Circonscription :		CHAMP D'APPRENTISSAGE
			Ecole :		
	Du jet d'un engin volant à l'ultimate scolaire		Nom et prénom :		Maternelles
			Date de naissance :		Champ 1 Champ 2 Champ 3 Champ 4

A compléter en classe de manière collective ou individuelle (case à cocher ou vocabulaire à replacer).

Mon comportement	J'aide / je prends l'initiative d'installer et de ranger le matériel.		Je comprends / je respecte les règles.		Je propose des stratégies / je respecte celles des autres.		Je conseille / j'écoute mes partenaires.		J'arbitre / je m'auto-arbitre.	
Niveau	N1	N2	N1	N2	N1	N2	N1	N2	N1	N2
Validation										

Mes connaissances					
					

Vocabulaire à replacer
réception – « Huddle » (débrief) – coup droit – disc – revers

Mes capacités motrices

Niveau 1	EN ATTAQUE (MON EQUIPE A LE DISC) : SE CHOISIR LA PLACE QUI PERMET DE RECEVOIR LE DISC, REUSSIR DES PASSES, DES RECEPTIONS, ENCHAINER LES ACTIONS. EN DEFENSE (L'EQUIPE ADVERSE A LE DISC) : MARQUER UN JOUEUR POUR L'EMPECHER D'AVOIR LE DISC ET ESSAYER D'INTERCEPTER LE DISC.						
Je suis capable de ...	Faire une passe en revers.	Faire des passes à un partenaire démarqué.	Réceptionner le disc à 1 ou 2 mains à l'arrêt.	Intercepter le disc à deux adversaires qui se font des passes.	Suivre un adversaire partout pour l'empêcher de recevoir le disc.	Marquer un adversaire sans le toucher.	Identifier mon rôle de régulateur de temps pour faire la passe.
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Niveau 2	EN ATTAQUE (MON EQUIPE A LE DISC) : SE DEMARQUER POUR AIDER LA PROGRESSION DU DISC VERS L'EN-BUT ADVERSE, FAIRE LE MEILLEUR CHOIX POUR SON EQUIPE : UN LANCER ADAPTE (REVERS OU COUP DROIT) A UN JOUEUR DEMARQUE. EN DEFENSE (L'EQUIPE ADVERSE A LE DISC) : SAVOIR OU VA ALLER LE DISC ET S'EN EMPARER EN INTERCEPTANT. ETRE ATTENTIF AUX JOUEURS ADVERSES QUI SE DEPLACENT VERS SON EN-BUT.						
Je suis capable de ...	Faire un revers ou un coup droit.	Faire une passe à un partenaire en mouvement.	Réceptionner le disc quand je suis en mouvement et m'arrêter à l'endroit où j'ai réceptionné ce disc.	Lire la trajectoire du disc adverse afin d'intercepter le disc.	Suivre un adversaire tout en protégeant mon en-but.	Anticiper les mouvements de mon adversaire sans le toucher.	M'organiser pour progresser vers l'en-but adverse.
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

 académie Clermont-Ferrand direction des services départementaux de l'éducation nationale Allier Sciences - Sports - Culture Bâtiments (Piscines)	REPERES D'APPRENTISSAGES Cycle 3	Circonscription :		CHAMP D'APPRENTISSAGE Maternelles
		Ecole :		
	De l'utilisation d'une embarcation au pilotage avec voile	Nom et prénom :		Champ 1
		Date de naissance :		Champ 2
				Champ 3
				Champ 4

A compléter en classe de manière collective ou individuelle (case à cocher ou vocabulaire à replacer).

Mon comportement	J'adapte ma tenue selon la météo.	Je mets seul mon gilet de sauvetage.	Je reconnais le plan d'eau, j'identifie les repères.	Je respecte le trajet ou la zone délimitée.	Je ne heurte pas les autres bateaux.
Validation CM2	☐	☐	☐	☐	☐

Mes connaissances					
					

Vocabulaire à replacer
cordage – bôme – gilet – mat – safran

Mes capacités motrices

Niveau 1	PAR VENT FAIBLE OU MODERE DE TRAVERS. REALISER UN PARCOURS EN HUIT ENTRE DEUX BOUEES.						
Je suis capable de ...	Gréer, dégréer sur sec ou sur l'eau.	Reconnaître la direction du vent.	Me déplacer dans le bateau, changer de bateau.	Maintenir un cap.	M'immobiliser au signal.	Ne pas lâcher le bateau au DESSALAGE.	Virer face au vent (vent debout).
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Niveau 2	PAR VENT MODERE DE TRAVERS. REALISER UN SLALOM ENTRE 5 A 10 BOUEES.						
Je suis capable de ...	Trouver l'équilibre en me servant de l'ECOUTE, je sais BORDER, je sais CHOQUER.	Apprécier la force du vent.	Garder le bateau à plat avec la BARRE.	Accélérer ou ralentir à l'aide de l'ECOUTE ou de la BARRE.	Suivre un autre bateau et imiter ses manœuvres.	Naviguer en prenant le relais en tête.	Redresser mon bateau face au vent après dessalage.
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Niveau 3	PAR VENT FORCE 3. REALISER UN SLALOM EN TRIANGLE.						
Je suis capable de ...	Reculer (CULER).	Accrocher mon bateau à une bouée.	Changer d'allure en maintenant mon bateau à plat.	Naviguer au plus PRES, à la limite du FASEYEMENT.	Mettre A LA CAPE.	Naviguer en me servant de repères sur le bord.	Faire un EMPANNAGE (virement VENT ARRIERE).
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

 académie Clermont-Ferrand direction des services départementaux de l'éducation nationale Allier	REPERES D'APPRENTISSAGES Cycle 3		Circonscription :		CHAMP D'APPRENTISSAGE Maternelles Champ 1 Champ 2 Champ 3 Champ 4
			Ecole :		
	Du renvoi de ballon par-dessus un filet au volleyball scolaire		Nom et prénom :		
			Date de naissance :		

A compléter en classe de manière collective ou individuelle (case à cocher ou vocabulaire à replacer).

Mon comportement	Je sais faire les gestes de l'arbitre pour déclencher le service.	Je sais faire les gestes de l'arbitre pour dire où la balle est tombée et qui a le service.	Je sais compter les points de 2 façons différentes.	Je sais arbitrer les fautes de filet.	Je sais organiser un tournoi de 3 équipes (score, arbitrage, chrono, rotation, ...)
Validation CM2	☐	☐	☐	☐	☐

Mes connaissances					
					

Vocabulaire à replacer
 smash – contre – manchette – passe – terrain

Mes capacités motrices

Niveau 1	MAINTENIR LA BALLE EN JEU. ECHANGER LA BALLE AVEC UN CAMARADE AU DESSUS DU FILET. REUSSIR A SERVIR PAR-DESSUS LE FILET. REUSSIR A RENVOYER LA BALLE DANS LE CAMP ADVERSE.				
Je suis capable de ...	Lancer un ballon et le faire passer dans le cercle formé par mes bras.	Envoyer le ballon de plus en plus haut en le frappant de la main, du poing et le rattraper.	Frapper le ballon pour toucher la cible au mur.	Frapper le ballon pour l'envoyer au-dessus du filet.	Rattraper le ballon frappé par un partenaire.
	☐	☐	☐	☐	☐
Niveau 2	CHERCHER A GAGNER DES POINTS. CHOISIR ENTRE RENVOI DIRECT ET PASSE A UN PARTENAIRE. SERVIR PLUSIEUR FOIS DE SUITE DANS LA ZONE ANNONCEE. REUSSIR SA FRAPPE APRES AVOIR ANNONCE SON CHOIX (DIRECT OU PASSE).				
Je suis capable de ...	Enchaîner plus de 5 frappes au dessus de la tête.	Frapper la balle pour l'envoyer dans les cibles au sol.	Frapper le ballon pour l'envoyer dans des cibles au mur.	Echanger le ballon au moins 3 fois avec un camarade.	Renvoyer la balle lancée par un partenaire (balle basse, haute, à gauche, à droite).
	☐	☐	☐	☐	☐
Niveau 3	METTRE L'ADVERSAIRE EN DIFFICULTE. SERVIR POUR METTRE L'ADVERSAIRE EN DIFFICULTE. REUSSIR A RECEPTIONNER POUR AIDER SES PARTENAIRES. FRAPPER LA BALLE VERS LE CAMP ADVERSE. REUSSIR A RENVOYER LE PLUS DE BALLESS POSSIBLES DANS LE TERRAIN ADVERSE.				
Je suis capable de ...	Frapper la balle au moins 10 fois de suite contre un mur.	Frapper la balle pour l'envoyer au dessus du filet dans des cibles placées dans le camp adverse.	Frapper la balle pour l'envoyer dans un panier de basket.	Renvoyer la balle lancée par un partenaire.	Echanger au moins 5 fois la balle au dessus du filet avec un camarade.
	☐	☐	☐	☐	☐

Sitographie - Bibliographie



Socle commun

Décret n°2015-372 du 31 mars 2015 relatif au Socle Commun de connaissances, de compétences et de culture : http://www.education.gouv.fr/pid25535/bulletin_officiel.html?cid_bo=87834

Eduscol : <http://eduscol.education.fr/cid86943/le-socle-commun.html>

Programmes

Bulletin officiel spécial du Ministère de l'Éducation nationale n°11 du 26 novembre 2016 fixant les programmes d'enseignement de l'école primaire

Sur site DSDEN : <http://www.ac-clermont.fr/dsden03/action-educative/ressources-pedagogiques/eps/documents-officiels-et-administratifs/programmes-eps/>

Documents d'accompagnement des programmes

eduscol.education.fr/ressources-2016

Cycle 2 : <http://eduscol.education.fr/pid34139/cycle-2.html>

Cycle 3 : <http://eduscol.education.fr/pid34150/cycle-3.html>

DSDEN ALLIER <http://www.ac-clermont.fr/dsden03/action-educative/ressources-pedagogiques/eps/>

Les activités physiques : <http://www.ac-clermont.fr/dsden03/action-educative/ressources-pedagogiques/eps/activites-physiques-et-sportives/>

La trace en EPS : <http://www.ac-clermont.fr/dsden03/action-educative/ressources-pedagogiques/eps/documents-pedagogiques-cycles-1-2-et-3/la-trace-en-eps/>

La citoyenneté en EPS : <http://www.ac-clermont.fr/dsden03/action-educative/ressources-pedagogiques/eps/documents-pedagogiques-cycles-1-2-et-3/la-citoyennete-en-eps/>

Revue EPS

<http://www.revue-eps.com/>

Les contributeurs

CONCEPT ET COORDINATION : Rémi CHRISTINEL

EQUIPE DE RÉDACTION : Equipe EPS de l'Allier

Comités départementaux, ETAPS et intervenants extérieurs en EPS, stagiaires du CREPS, Enseignants volontaires.

COORDONNÉES

Direction des Services Départementaux de l'Education Nationale de l'Allier
Château de Bellevue, Rue Aristide Briand
CS 80097

03403 YZEURE Cedex

Site EPS : <http://www.ac-clermont.fr/dsden03/action-educative/ressources-pedagogiques/eps/>

L'éducation physique et sportive développe l'accès à un riche champ de pratiques, à forte implication culturelle et sociale, importantes dans le développement de la vie personnelle et collective de l'individu. Tout au long de la scolarité, l'éducation physique et sportive a pour finalité de former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre-ensemble. Elle amène les enfants et les adolescents à rechercher le bien-être et à se soucier de leur santé. Elle assure l'inclusion, dans la classe, des élèves à besoins éducatifs particuliers ou en situation de handicap. L'éducation physique et sportive initie au plaisir de la pratique sportive.

L'éducation physique et sportive répond aux enjeux de formation du socle commun en permettant à tous les élèves, filles et garçons ensemble et à égalité, *a fortiori* les plus éloignés de la pratique physique et sportive, de construire cinq compétences travaillées en continuité durant les différents cycles :

- Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps
- S'approprier, par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils
- Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités
- Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière
- S'approprier une culture physique sportive et artistique

Pour développer ces compétences générales, l'éducation physique et sportive propose à tous les élèves, de l'école au collège, un parcours de formation constitué de quatre champs d'apprentissage complémentaires :

- Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée
- Adapter ses déplacements à des environnements variés
- S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique
- Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel