

Spécificité de l'EPS

Cahier des charges des organisations de rencontres « sportives »

Message à transmettre pour une EPS au-delà du « sport » ou modalités d'action spécifique	Exemples	
<p>La rencontre est une finalité et a du sens.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Profiter des événements sportifs médiatisés - Mélange et médiation avec d'autres classes - Projet d'apprentissage en lien avec la rencontre 	<ul style="list-style-type: none"> - Coupe d'Europe, match de gala... - Correspondance, équipe mélangée - Bien connaître la date prévue
<p>La rencontre fait l'objet d'un travail en amont et en aval de type disciplinaire et interdisciplinaire</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Pratique de l'activité - Lien avec d'autres matières pour construction d'un élément médiateur - Identification plus ou moins réelle aux sportifs connus - Un retour sur la rencontre paraît important 	<ul style="list-style-type: none"> - Nombre de séances e suffisant - Mathématiques pour le système de comptage, mesures diverses si nécessaire... Atres : affiche, mascotte, sculpture, reportage, documentation... - Construire une équipe fictive en lien avec la commune ou un pays avec fiches joueur - Bilan et reportage, communication aux parents ou à la presse ou à d'autres écoles, lien avec l'événement médiatisé
<p>La rencontre finalise les apprentissages d'où la nécessité de définir ses modalités</p>	<p>Divers rôles à faire jouer par les élèves</p> <ul style="list-style-type: none"> - Joueur : défenseur et attaquant - Arbitre ou juge (voir comment il est possible de construire ceci) - Observateur spectateur - Coach - Reporter 	<ul style="list-style-type: none"> - Activité où il n'y a qu'un rôle à jouer, activité par réversibilité de rôle et activité par simultanéité de rôle - Juger un pratique artistique sur un critère, arbitrer seul ou à deux ou avec recours à l'adulte si nécessaire, comptage unique ment des points avec objet ou feuille papier, écriture du résultat... - Changement des joueurs, consignes spécifiques données par un enfant... - Prise de photo, interview,

	Sécurité passive et active mises en place	dessins... - Protocole clair de passage, règlement établi, prise en charge des élèves
Les apprentissages moteurs et sociaux sont induits par la rencontre proposée	<ul style="list-style-type: none"> - Règlement de la rencontre est inducteur : l'adapter aux enfants avec des principes de base culturels - Règlement de l'activité est inducteur : l'adapter aux enfants en s'appuyant sur la logique interne de l'activité plus que sur le règlement officiel 	<ul style="list-style-type: none"> - Prise en compte du mode de tournoi et du rôle de chacun ainsi que d'éventuels ateliers - Prise en compte des règlements départementaux EN selon le niveau
Les modalités d'évaluation impliquent une compréhension par l'enfant de ce qu'il a fait	<ul style="list-style-type: none"> - Laisser l'enfant si possible se prendre en charge dans l'évaluation - Panneau des résultats visible - Guidage par un adulte sur les critères de réussite simples et rapide d'observation pour l'enfant lui-même ou par ses pairs - Performance d'équipe plus favorable que la performance individuelle : stratégie d'équipe 	<ul style="list-style-type: none"> - L'enfant est constructeur de la performance en collecte d'objets, en point numérotés ou en mesure plus abstraite. Il peut dans certain cas aller chercher son point seul pour une performance d'équipe (cumul de point à mettre dans le réservoir de l'équipe) stratégies d'équipe pour performance d'équipe style défi posé à une autre équipe ou à un autre joueur (en lutte avec inversion du défi) - Affichage d'un panneau qui se construit au fil de la rencontre - Nécessité pour savoir si réussite et prise de point de connaître les critères simples validés par un camarade ou un adulte - Les enfants peuvent construire leur performance tout au long de la rencontre par cumul dans leur réservoir équipe : si classement alors classement d'équipe