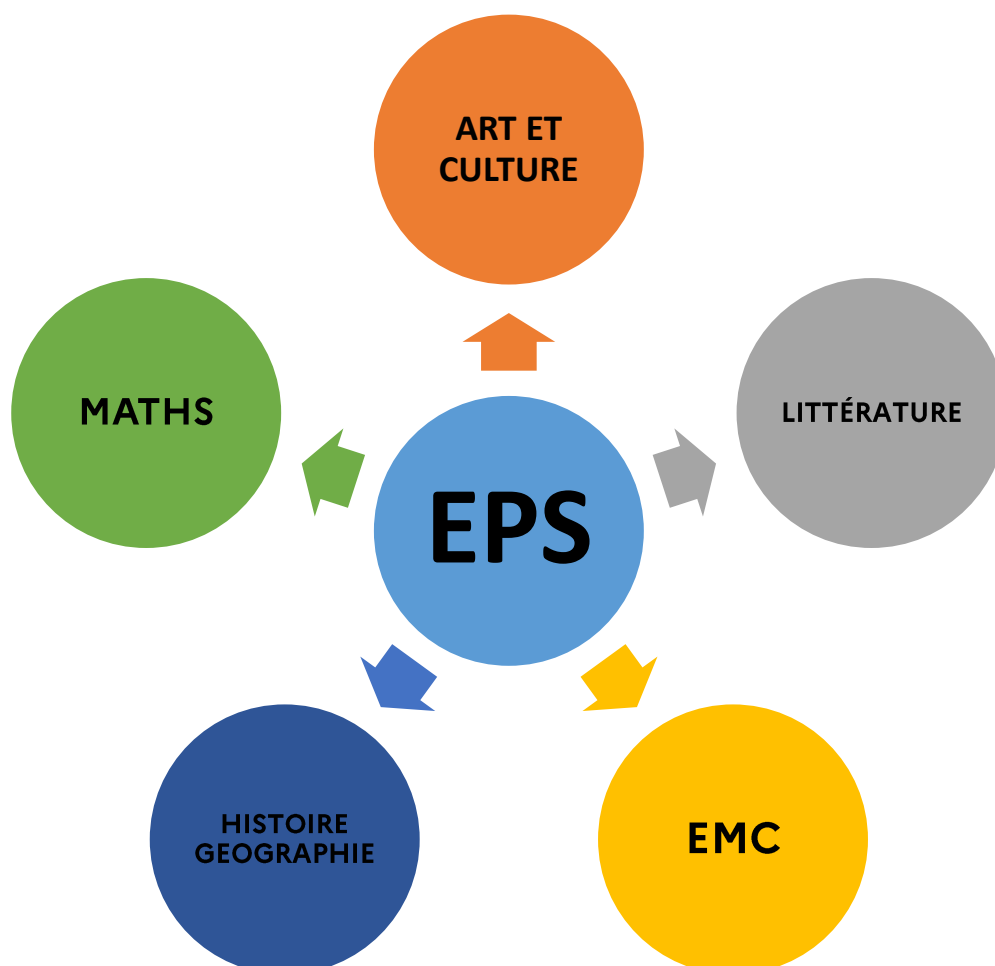


2023/2024

UNE ANNÉE OLYMPIQUE

<https://www.education.gouv.fr/bo/2023/Hebdo27/MENE2318460N>



Les Jeux olympiques et paralympiques d'été se dérouleront en France respectivement du 26 juillet au 11 août et du 28 août au 8 septembre 2024. Ces Jeux sont non seulement le plus grand événement sportif mondial, mais aussi un puissant vecteur de transformation pour notre pays. Temps de paix et de partage, les Jeux olympiques et paralympiques trouveront leur prolongement dans l'héritage qu'ils laisseront en matière de pratiques physiques et sportives et d'esprit d'ouverture parmi la population française. L'École de la République est donc appelée à faire vivre à ses élèves toutes les dimensions du sport : physiques, culturelles, artistiques, citoyennes, patrimoniales. (BO n°27 du 6 juillet 2023)

À l'école primaire, la mise en œuvre de l'EPS dans les classes s'enrichit d'un intérêt particulier à l'approche des Jeux Olympiques. Voici quelques idées pour une année olympique réussie. Cela peut encourager les élèves à s'engager davantage dans l'activité physique, à suivre les Jeux Olympiques et à peut-être poursuivre une pratique sportive dans le futur. Les Jeux Olympiques mettent en avant la valeur de l'exercice et de l'activité physique pour la santé et le bien-être, les valeurs d'excellence, d'amitié et de respect, ce qui peut être un motif d'inspiration pour les élèves.

Sous le signe de l'olympisme, nous vous encourageons à mobiliser les élèves tout au long de l'année scolaire selon un calendrier élaboré par l'Equipe EPS 49 qui s'organise sur 5 périodes, de vacances à vacances.

Pour cela, il vous suffit de mettre en place le module d'EPS ciblé pour chaque période selon le rythme qui vous conviendra et d'exploiter ensuite en classe les diverses pistes qui vous seront proposées. Ce ne sont que des exemples, nous comptons sur vous pour tirer les fils interdisciplinaires tout au long de l'année. Vous trouverez à chaque fois des situations pour les 3 cycles. Sur chaque page EPS, un défi sera proposé à la classe, n'hésitez pas à vous lancer... à y répondre... et à partager !

P1	DÉFI COLLECTIF <i>En incorporant des jeux collectifs dans le programme d'EPS à l'école primaire, les élèves peuvent développer une appréciation des sports collectifs, acquérir des compétences physiques et sociales, et s'inspirer de l'esprit olympique.</i>	Socialisation : possibilité de travailler en équipe et de développer des compétences sociales telles que la communication, la coopération, le respect mutuel et la prise de décision collective. Stratégie et esprit critique : planification de stratégies, lecture du jeu, adaptation à des situations changeantes et prise de décisions rapides.
P2	DÉFI ARTISTIQUE <i>Les élèves peuvent développer leur créativité, leur expression artistique, leur conscience corporelle et leur appréciation de la diversité culturelle. Cela contribue à une expérience enrichissante dans le cadre de l'éducation physique, tout en établissant des liens avec les valeurs des Jeux Olympiques.</i>	Collaboration et coopération : dynamique de groupe possible pour encourager la collaboration et la coopération entre les élèves qui doivent travailler ensemble pour créer des mouvements harmonieux, se synchroniser et développer des relations interpersonnelles positives. Valorisation de la diversité culturelle : occasion d'explorer et de célébrer la diversité culturelle à travers la danse (danses traditionnelles de différentes cultures, intégration d'éléments culturels dans les chorégraphies).
P3	DÉFI INCLUSIF <i>La sensibilisation au handicap en EPS apporte des bénéfices significatifs, en termes d'inclusion, d'empathie, de modification des activités, de valorisation des athlètes paralympiques et de développement de l'esprit sportif. Cela contribue à créer un environnement éducatif plus inclusif et à préparer les élèves à apprécier et à respecter la diversité des capacités humaines.</i>	Inclusion et diversité : comprendre et respecter les personnes en situation de handicap, favoriser un environnement inclusif. Empathie et compréhension : développer l'empathie et la compréhension envers les personnes en situation de handicap, favoriser la compassion, le respect et la solidarité, adopter une attitude positive et à briser les stéréotypes. Développement de l'esprit sportif : apprendre à valoriser l'effort, la persévérance et le fair-play plutôt que de se focaliser uniquement sur les résultats. Cela renforce les valeurs olympiques de l'excellence, de l'amitié et du respect.

P4	DÉFI COOPÉTITIF <i>En intégrant des jeux coopétitifs à l'école pendant les Jeux Olympiques, les élèves peuvent développer des compétences sociales, des compétences de collaboration et une compréhension de l'esprit olympique. Cela crée une expérience éducative enrichissante, tout en soulignant l'importance de la coopération, la compétition équitable, le respect mutuel et le fair-play, qui sont des valeurs clés des Jeux Olympiques. Cela permet de créer un environnement où tous les élèves peuvent participer activement, peu importe leur niveau de compétence. Les jeux coopétitifs valorisent l'effort collectif plutôt que la victoire individuelle, encourageant ainsi l'inclusion et l'engagement de tous les élèves.</i>	Promouvoir l'esprit olympique : combiner les aspects de coopération et de compétition, encourager les élèves à travailler ensemble en équipe pour atteindre un objectif commun, tout en favorisant une compétition saine et respectueuse. Encourager la collaboration : inciter les élèves à collaborer et à travailler en équipe pour partager des idées, élaborer des stratégies ensemble et s'entraider pour réussir. Cela renforce les compétences de communication, de coopération et de prise de décision collective chez les élèves, tout en créant un sentiment d'appartenance à un groupe. Développer des compétences sociales : offrir aux élèves des occasions d'apprendre à gérer les conflits, à résoudre des problèmes et à développer des relations interpersonnelles positives. Favoriser l'esprit d'équipe : permettre aux élèves de ressentir un fort sentiment d'appartenance à une équipe, apprendre à faire confiance à ses coéquipiers, à partager des responsabilités et à se soutenir mutuellement. Équilibrer la compétition : offrir une alternative à la compétition purement individuelle, en combinant des éléments de compétition et de coopération.
P5	DÉFI INDIVIDUEL <i>La performance individuelle, y compris au sein d'une équipe, contribue à développer les compétences motrices, à encourager la persévérance et le dépassement de soi, à promouvoir l'esprit sportif. Ces aspects sont alignés sur les enjeux des Jeux Olympiques, qui mettent en avant les performances individuelles et la poursuite de l'excellence sportive, tout en insistant sur le respect mutuel.</i>	Encouragement de la persévérance et de l'excellence : importance de la persévérance et de l'excellence, de se fixer des objectifs, de s'entraîner pour améliorer ses performances. Cela reflète les valeurs des Jeux Olympiques, où les athlètes s'efforcent constamment d'atteindre l'excellence personnelle et de repousser les limites de leurs capacités. Valorisation de l'esprit sportif : inculquer aux élèves des valeurs telles que le fair-play, le respect et l'esprit sportif. Les élèves apprennent à respecter les règles, à accepter les résultats avec grâce, à respecter leurs adversaires et à célébrer les performances des autres. Ces valeurs sont également essentielles dans le contexte des Jeux Olympiques, où le fair-play et le respect mutuel sont mis en avant.

Pour vous aider :

- Les ressources EPS dans l'espace « vie pédagogique » du département : <https://www.pedagogie1d.ac-nantes.fr/maine-et-loire/education-physique-et-sportive/>
- Les ressources nationales : <https://generation.paris2024.org/>
- En circonscription, votre conseiller pédagogique en charge du dossier EPS
- À la DSDEN 49, les CPD EPS : ce.cpdeps49@ac-nantes.fr

Les défis

La motivation des élèves est souvent considérée comme le « moteur » de l'apprentissage. En cette année particulière, la mise en œuvre de défis constitue un levier pour mettre en avant les valeurs de l'olympisme.

- Ils seront l'occasion de développer les compétences des élèves dans de nombreux domaines.
- Ils viseront à mettre en avant les différentes stratégies d'apprentissage proposées par les élèves lors de leurs recherches.

La situation du défi collectif est aussi l'occasion de développer, par de nombreuses sollicitations, les compétences psychosociales (CPS). Pour rappel, le renforcement des CPS favorise le développement global (social, émotionnel, cognitif, physique), améliore les interactions, augmente le bien-être et contribue donc à diminuer les comportements défavorables à la santé et à augmenter les comportements favorables. Les CPS jouent aussi un rôle essentiel dans l'adaptation sociale et la réussite éducative.



Le point de départ de cette dynamique est basé sur la pratique de situations en EPS. Chaque défi est décliné en 3 étapes représentées par des médailles de bronze, argent et or.



Dans toutes les occasions, il favorise l'image de soi des élèves. Les propositions de pistes interdisciplinaires ouvriront les perspectives. Ce travail collectif peut faire l'objet d'une valorisation à différents niveaux :

- au sein de la classe,
- au sein de l'école en direction de la communauté éducative dans son ensemble (parents, collectivité, etc.),
- au sein de la circonscription via le conseiller pédagogique en charge du dossier EPS,
- au niveau départemental sur le site de la DSDEN 49.

Le défi coopétitif



Tous les enfants sont différents et leur approche de l'EPS l'est également, les défis coopétitifs, entre compétition et coopération, placent l'équité au cœur des apprentissages scolaires. Les dynamiques d'apprentissage, créatrices de sens, doivent reposer sur la coopération et l'entraide dans le collectif, en sollicitant particulièrement les enfants les plus fragiles. Comme le défend depuis longtemps Albert Jacquard, le ressort fondamental du progrès, dans l'histoire de l'humanité, n'est pas la compétition mais l'émulation.



Il ne s'agit pas de supprimer les conditions d'opposition mais de savoir quand « des situations de confrontation permettent de contribuer à la réussite de tous puisque par essence elles impliquent un ou des gagnants et un plus grand nombre de perdants encore ».

Il s'agit de questionner les termes confrontation et compétition dans le cadre de l'EPS, mais également d'analyser le duo « gagner et réussir » pour cibler de véritables apprentissages.

La réussite nourrit l'estime de soi qui à son tour conditionne les futures réussites. L'enfant doit développer la confiance en lui-même : il se confronte à la tâche dans la mesure où il sait qu'il réussira à un moment donné.



Le jeu coopétitif repose donc sur un système ludique d'avantages (coups de pouce) et de contraintes (coups d'éclat) permettant à l'équipe qui mène d'agir sur le rapport de force. La modification des règles est un moyen pour l'élève de s'approprier et de manipuler les variables de l'action en élaborant des stratégies (défi supplémentaire ou coup d'éclat) ou en exploitant le bénéfice d'un avantage (coup de pouce). Elles peuvent être modifiées pour rééquilibrer le rapport de force et permettre une nouvelle remise en jeu. Elle n'est pas réduite à la norme sociale sportive en tant que référence ou absolu.

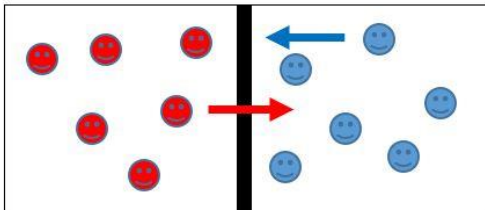
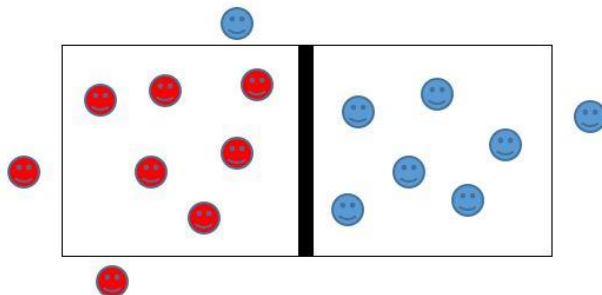
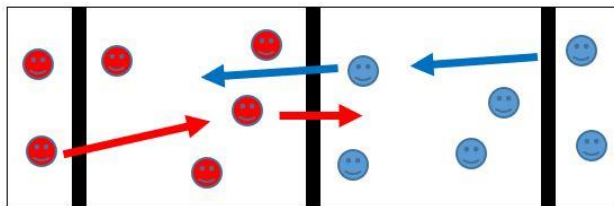


Quelques points de vigilance

- Des temps d'analyse et de débats sont indispensables en classe pour donner toute sa place au développement moteur durant les leçons d'EPS.
- Un avantage ne vaut que si l'on est capable de l'exploiter (il faut alors mettre en place des situations spécifiques pour développer les compétences des élèves).
- La seule confrontation ne vaut pas pour situation d'apprentissage moteur.
- Un coup d'éclat complexifie la tâche sans pénaliser (il faut trouver le meilleur équilibre possible dans certaines situations).
- Pour la maternelle, seul l'enseignant est en capacité de jouer sur les variables et de donner un coup de pouce ou un coup d'éclat afin de rendre l'issue du jeu équitable. Nous proposons en revanche des situations de défis coopétitifs en duel dès le cycle 2.

EPS cycle 1 DÉFI P4



Les balles brûlantes		Défi coopératif organisé par l'enseignant
Objectifs	Prendre en compte des informations provenant de la vision périphérique pour gérer un nombre croissant de paramètres : nombre de balles, nature de ces dernières, trajectoires des lancers, espaces libres...	
Apprentissages visés	- S'orienter vers le camp adverse - Enchaîner les actions - Coopérer pour une meilleure efficacité	
Matériel	Au moins autant de balles et ballons que de joueurs (ou petits sacs lestés)	
But du jeu : Avoir dans son camp moins de balles (ou de sacs) que l'équipe adverse à la fin du jeu. Organisation : - Un terrain rectangulaire de 10 à 20m de large sur 15 à 30m de long bien délimité (clos de préférence) - Une frontière sépare les 2 camp (bancs, filets de tennis...) Consignes (Sit.1 jeu initial) <i>Au signal, vous pouvez commencer à lancer vos balles à la main dans le camp adverse. Chacun reste dans son camp mais vous pouvez relancer toutes les balles qui arrivent de votre côté de la frontière jusqu'au signal de fin. Chacun ne lance qu'une balle à la fois.</i> Critères de réalisation : - S'orienter et observer tout l'espace - Réagir vite pour récupérer une balle, voire l'intercepter - Lancer par-dessus la frontière et si possible vers un espace libre Recommandations : Commencer par des phases de jeu de 1'30 à 2'. Mettre en place des observateurs qui comptent le nombre de balles dans chaque camp au signal de fin. Organiser si possible deux jeux en parallèles. Faire évoluer le jeu simple n°1 vers les situations 2 et 3 (voir schémas et variables). Défi coopératif : Après plusieurs jeux, c'est l'enseignant qui ajoute un coup de pouce ou un coup d'éclat à l'issue de la confrontation.		
1- Jeu initial simple 		
2- Jeu avec des gardiens de balles mortes Les gardiens récupèrent les balles sorties. 		
3- Jeu avec 2 zones pour chaque camp Les récupérateurs n'ont pas le droit de relancer directement à l'adversaire, mais doivent passer la balle aux relanceurs. 		
Variables : - Joueurs : réduire le nombre de joueurs pour mieux occuper l'espace, identifier des rôles (relanceur, récupérateur, observateur), ajouter un gardien de balles mortes (qui récupère les balles sorties, Sit.2) - Matériel : varier les objets pour induire d'autres types de lancers - Espace : diminuer la surface de jeu pour augmenter la rapidité des actions et la vitesse de réaction, ou augmenter la longueur du terrain, définir une zone à l'arrière de chaque camp (récupération et renvoi, Sit.3) - Règles : imposer un type de lancer, interdire les déplacements.		

COUP D' ÉCLAT

Nous ne pouvons
plus récupérer
les balles sorties
du terrain



COUP D' ÉCLAT

Renvoyer toutes
les balles dans le
camp adverse en
les faisant rouler



COUP D' ÉCLAT

Renvoyer toutes
les balles dans le
camp adverse en
lançant à 2 mains



COUP D' ÉCLAT

Je ne peux
lancer la balle
que si je tiens la
main d'un
camarade



COUP D' ÉCLAT

Je ne peux
lancer que si
je suis sur une
ligne du
terrain



COUP D' ÉCLAT

Je ne peux
lancer que si je
suis dans un
cerceau



COUP DE POUCE

**Vous avez le
droit
à un joueur
supplémentaire**



COUP DE POUCE

**Vous avez le
droit à un
gardien de balles
mortes
supplémentaire**



COUP DE POUCE

**Vous pouvez
lancer plusieurs
balles à la fois**



COUP DE POUCE

**A la fin du jeu
3 balles ne
comptent pas**



COUP DE POUCE

**L'équipe
adverse
commence
10 secondes
après**



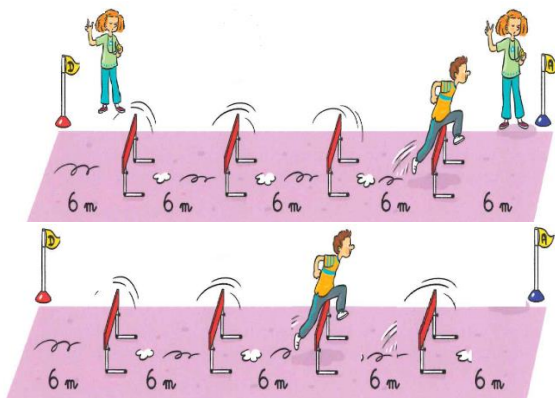
COUP DE POUCE

**L'équipe
adverse a plus
de balles au
début du jeu**



EPS cycle 2 DÉFI P4



La course d'obstacles		Défi coopératif à 2	
Objectif	- Intégrer le franchissement d'un obstacle à une course de vitesse - Rechercher l'équité en jouant sur les variables qui modifient les rapports de force		
Apprentissages visés	- Réagir au signal, se mettre en action, courir droit - Ne pas ralentir avant la fin de la course - Franchir des obstacles en maintenant une vitesse maximale		
Matériel	8 haies 4 plots	4 jalons	
But du jeu : Parcourir le plus vite possible un parcours avec obstacles. Organisation : Installer deux parcours en parallèle avec des haies de même hauteur (30 mètres). Les élèves sont répartis en groupes de 4, soit 2 binômes : 2 coureurs et 2 observateurs, à tour de rôle. Rôle des observateurs : donner le départ ; identifier le gagnant. Consignes : <i>Au signal de départ, les coureurs du binôme 1 s'élancent, franchissent les haies, jusqu'à la ligne d'arrivée. L'observateur à l'arrivée (binôme 2) déclare qui a gagné.</i> <i>Inverser les rôles : le binôme 2 devient coureur, le binôme 1 devient observateur.</i> À l'issue des deux courses, en binôme, vous réfléchissez comment modifier la règle du jeu pour que ce ne soit pas le même qui gagne lors de la course suivante. Défi coopératif : Les deux coureurs du binôme se relancent le défi en utilisant les cartes coup de pouce ou coup d'éclat. Critères de réalisation : - Franchir tous les obstacles en courant - Sauter loin mais pas haut, passer près de la haie. Recommandations : - Les distances entre les haies doivent être régulières sur la situation de départ. Variables : - Le parcours (plus de haies, plus de distance) - La hauteur des haies - La présence d'une « rivière » en amont de chaque haie, afin de provoquer une impulsion suffisamment éloignée de la haie)			
		Conseils pour un franchissement efficace : Prendre appel loin de l'obstacle pour le « raser » Ne pas piétiner devant l'obstacle avant de le franchir	

COUP D' ÉCLAT

Il y a un
obstacle
supplémentaire
à franchir



COUP D' ÉCLAT

Au départ je
recule de
2 mètres



COUP D' ÉCLAT

L'intervalle
entre les
obstacles est
plus petit



COUP D' ÉCLAT

Tous les
obstacles n'ont
pas la même
hauteur



COUP D' ÉCLAT

Il y a un
virage dans
mon
parcours



COUP D' ÉCLAT

Départ
dos au
parcours



COUP DE POUCE

**Il y a un
obstacle de
moins**



COUP DE POUCE

**On remplace un
obstacle par une
latte au sol**



COUP DE POUCE

**Je choisi
l'obstacle que
je peux enlever**



COUP DE POUCE

**Les obstacles
sont de plus en
plus bas vers
l'arrivée**



COUP DE POUCE

**On supprime
un obstacle
sur 2**



COUP DE POUCE

**Je remplace un
obstacle sur 2
par une latte et
les installe
comme je veux**



EPS cycle 3 DÉFI P4



Balle au but		Défi coopératif
Objectifs	S'organiser collectivement pour apporter le ballon dans la zone de but	
Apprentissages visés	- Au cours d'un match, assurer alternativement les rôles d'attaquant, de défenseur et d'arbitre. - Participer à la marque en coopérant avec ses équipiers, en s'opposant individuellement et collectivement à l'équipe adverse et en respectant les règles définies.	
Matériel	Des plots, des coupelles, des chasubles, un ballon et un chronomètre	
But du jeu : Chaque équipe essaie, en faisant des passes, de faire parvenir le ballon dans sa zone de but. Organisation : Les élèves sont répartis en équipe de 5 à 7 joueurs sur un terrain d'environ 10m x 20m (2 terrains en parallèle). Dans chaque camp une zone de but est matérialisée L'équipe gagnante est celle qui a marqué le maximum de points en un temps donné (environ 5 minutes). Consignes : Le ballon est joué avec la main, on fait progresser le ballon vers le but adverse en passes. On ne se déplace pas avec le ballon. Si le ballon sort des limites il est remis en jeu par l'équipe adverse. Il est possible d'intercepter le ballon, le défenseur peut se positionner devant le porteur de balle pour gêner la passe. Interdiction de le toucher (distance réglementaire : être distant d'au moins un bras). Pour marquer, faire une passe à un joueur entré dans la zone de but. Interdiction d'avoir plusieurs joueurs dans la zone au moment de la passe. Le ballon doit être maîtrisé par le joueur réceptionneur. Remise en jeu au centre du terrain après un point marqué. Critères de réalisation : Porteur de balle : - regarder où se trouvent les partenaires démarqués - choisir un partenaire bien placé et libre de marquage - lancer le ballon avec précision Partenaire du porteur : - se démarquer - se répartir dans l'espace pour lui donner des possibilités de passes Adversaire : - se placer pour intercepter - s'organiser collectivement pour gêner le porteur de balle et limiter les possibilités de passes Recommandations : Stabiliser les équipes afin de leur donner un véritable temps d'organisation collectif.		
Variables : Cf cartes		

COUP D' ECLAT

Nous ne
pouvons plus
faire de passe
vers l'arrière



COUP D' ECLAT

Lorsque nous
interceptons le
ballon, nous
devons repartir
de notre ligne de
fond



COUP D' ECLAT

Ne pas refaire
la passe au
camarade qui
m'a envoyé le
ballon



COUP D' ECLAT

Réduire la
zone de but



COUP D' ECLAT

Nous devons
obligatoirement
passer la balle à un
joueur pivot
(positionné dans le
camp adverse) avant
de marquer



COUP D' ECLAT

Après une
passe aller
faire le tour
du plot



COUP DE POUCE

**Vous avez le droit
à un joueur
supplémentaire**



COUP DE POUCE

**Pour tous les
ballons qui
sortent du
terrain, les
remises en jeu
sont pour nous !**



COUP DE POUCE

**Désigner un
joueur de l'autre
équipe qui n'aura
pas le droit de
marquer**



COUP DE POUCE

**Agrandir la
zone de but sur
les côtés du
terrain**



COUP DE POUCE

**Les joueurs de
votre équipe
peuvent faire
3 pas lorsqu'ils
ont le ballon**

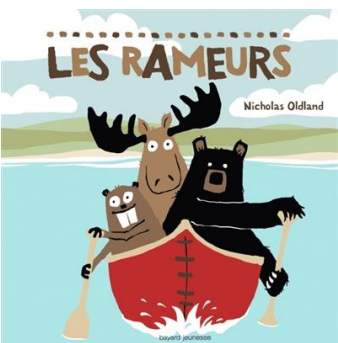
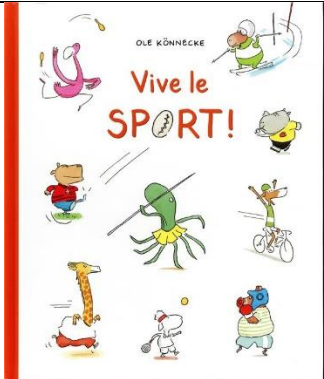
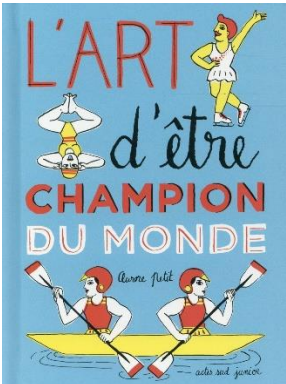


COUP DE POUCE

**Un joueur
désigné ne
peut être
attaqué**



P4 - Croisements entre enseignements

ART ET CULTURE	C1 / Les sports olympiques d'été (annexe 1) C2 / Les affiches des JO (annexe 2) C3 / Giacometti (annexe 3)
EMC	C1 / C2 / C3 / Les émotions – Extrait du kit Empathie Eduscol décembre 2023 (annexe 4) C2 et C3 / Vidéo « Le cas d'Oscar : que d'émotions ! » https://www.lumni.fr/video/le-cas-d-oscar-que-d-emoctions
MATHÉMATIQUES	C1 / Memory (annexe 5) C2 / Escape game parcours 1 et 2 (annexe 6) C3 / Escape game parcours 3 et 4 (annexe 6)
LITTÉRATURE	 C1  C2  C3
HISTOIRE-GÉOGRAPHIE	C1 / Explorer le monde : les sols, les matériaux (annexes 7 et 7 bis) C2 / Album <i>Un lion à Paris</i>, Béatrice Alemagna, https://eduscol.education.fr/175/questionner-l-espace-et-le-temps-cycle-2 C3 / L'histoire des stades (annexe 8)
AUTRES PROLONGEMENTS	 Kit empathie Eduscol  Mon livret santé (annexes 9 et 10) - Production d'écrit : défi encouragements (annexe 11)