

Stage BORDEAUX

LUNDI 12 Décembre 2016

La loi n° 2013 – 595 du 8 juillet 2013

**Loi d'orientation et de
programmation pour la refondation
de l'école de la République**

L'article 2 de la loi définit l'axe politique

Il introduit dans l'article L 111-1 du code de l'éducation deux amendements :

le service public d'éducation contribue ... « à lutter contre les inégalités sociales et territoriales en matière de réussite scolaire et éducative »

« il - le service public – reconnaît que tous les enfants partagent la capacité d'apprendre et de progresser »

L'article 11 est consacré à l'EPS

Il modifie l'article L 121-5 du code de l'éducation

« L'éducation physique et sportive et le sport scolaire et universitaire contribuent à la rénovation du système éducatif, à la lutte contre l'échec scolaire, à l'éducation à la santé et à la citoyenneté et à la réduction des inégalités sociales et culturelles.

**Le rapport annexé à la loi comporte un paragraphe
« Développer la place du sport à l'école :**

Le sport scolaire joue un rôle fondamental dans l'accès des jeunes aux sports, aux pratiques physiques artistiques et à la vie associative, créant une dynamique et une cohésion au sein des communautés éducatives et entre les écoles et les établissements. Il contribue à l'éducation à la santé et à la citoyenneté.

L'éducation physique et sportive contribue également à promouvoir le respect de l'éthique et des valeurs éducatives et humanistes du sport. Elle favorise l'égalité des chances des jeunes.

Les suites de la loi

*Les recrutements de professeurs d'EPS

*Les décrets qui organisent le métier

Les recrutements de professeurs d'EPS

L'évolution des postes ouvert au CAPEPS

2003 : 1330

De 2004 à 2009 : 780, 800, 400, 400, 400, 400

De 2010 à 2012 : 450, 560, 600

A partir de 2013 : **760, 1549, 800, 820, 800**

Les décrets

Décret relatif à participation des enseignants d'éducation physique et sportive aux activités sportives scolaires volontaires des élèves
(07/05/2014)

« Sanctuarisation » du sport scolaire du second degré

Décret relatif aux obligations de service et missions des personnels enseignants (20/08/2014)

Confirme le cadre statutaire d'un corps à statut spécifique :
professeur d'EPS

Le socle commun de
Connaissances
compétences
et de culture

La référence au champ de l'EPS est présente dans les 5 domaines

Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer

les langages des arts et du corps :

L'élève s'exprime par des activités physiques, sportives ou artistiques, impliquant le corps. Il apprend ainsi le contrôle et la maîtrise de soi.

Domaine 5 : les représentations du monde et l'activité humaine

Ce domaine vise à développer des **capacités d'imagination, de conception, d'action** pour produire des objets, des services et des œuvres ainsi que le **goût des pratiques artistiques, physiques et sportives.**

L'élève connaît les contraintes et les libertés qui s'exercent **dans le cadre des activités physiques et sportives.**

Il sait tirer parti et gère son activité physique et sa production ou sa performance artistiques pour les améliorer, progresser et se perfectionner.

Il cherche et utilise des techniques pertinentes, il construit des stratégies pour réaliser une performance sportive.

Dans le cadre d'activités et de projets collectifs, il prend sa place dans le groupe en étant attentif aux autres pour coopérer ou s'affronter dans un cadre réglementé.

Deux consultations des personnels

Octobre 2014 : consultation sur le contenu du socle 4C

Mai-juin 2015 : consultation sur les projets de programmes

Une même réponse

**Les enseignants d'EPS valident le sens des travaux du Conseil Supérieur
des Programmes**

Un été « meurtrier »

Une nouvelle écriture des programmes EPS

- qui ne tient pas compte de la consultation des enseignants ni de celle des inspecteurs
- qui marque une rupture avec le socle 4C

Une refonte du Diplôme National du Brevet (DNB)

- qui supprime l'évaluation en EPS mise en place en 2013
- qui fait disparaître une évaluation spécifique en EPS
- qui pénalise les élèves (note moyenne > 14/20)

2^{ème} partie : les rapports socle / programme

Au cœur de la rupture opérée au cours de l'été
2015

Au cœur de la controverse à mener par la
profession

Repartir du sens du socle

Le socle définit un projet éducatif reposant sur l'acquisition d'une culture commune constituée indissociablement de connaissances, compétences, valeurs ».

Les cinq domaines définissent les composantes de la culture commune

Chaque domaine requiert la contribution de plusieurs disciplines et, réciproquement, une discipline contribue à l'acquisition de plusieurs compétences.

Le socle ne doit pas faire double emploi avec les programmes.

Une relation claire aux programmes disciplinaires

Il revient aux programmes détaillés de préciser la nature et le niveau des connaissances visées par cycles et par domaine de formation, ainsi que la contribution des disciplines d'enseignement à cette formation.

La mise en perspective des champs d'activités correspondants prépare l'articulation avec les programmes détaillés à venir et souligne le caractère transversal et partagé des différents domaines.

Le programme ce n'est pas que le volet 3 !

Les volets 1

Cycle 3

L'éducation physique et sportive occupe une place originale où **le corps, la motricité, l'action et l'engagement de soi sont au cœur des apprentissages** et assure une contribution essentielle à l'éducation à la santé.

Les élèves poursuivent au cycle 3 l'exploration de leurs possibilités motrices et renforcent leurs premières compétences.

Cycle 4

Lors des trois ans du cycle 4, les élèves qui sont aussi des adolescentes et des adolescents **en pleine évolution physique et psychique**, vivent **un nouveau rapport à eux-mêmes, en particulier à leur corps, et de nouvelles relations avec les autres. Les activités physiques et sportives, l'engagement dans la création d'évènements culturels favorisent un développement harmonieux de ces jeunes, dans le plaisir de la pratique, et permettent l'acquisition de nouveaux pouvoirs d'agir sur soi, sur les autres, sur le monde**

Le volet 2

Les contributions essentielles
des différents enseignements
au socle commun

Le volet 2 du cycle 3

Domaine 1	L'éducation physique et sportive apprend aux élèves à s'exprimer en utilisant des codes non verbaux gestuels et corporels originaux
Domaine 2	Acquérir la capacité à coopérer en développant le travail en groupe et le travail collaboratif, et la capacité de réaliser des projets
Domaine 3	L'éducation physique permet tout particulièrement de travailler sur le respect , sur le refus des discriminations et l'application des principes d'égalité fille / garçon
Domaine 4	Les élèves s'approprient, par la pratique physique, des principes de santé, d'hygiène de vie, de préparation à l'effort, et comprennent les phénomènes qui régissent le mouvement
Domaine 5	Les élèves construisent une culture sportive . Ils découvrent le sens et l'intérêt de quelques grandes œuvres du patrimoine, notamment dans le domaine de la danse

Le volet 2 du cycle 4

Domaine 1 :

L'éducation physique et sportive apprend à **élaborer des systèmes de communication dans et par l'action**, à se doter de langages communs pour pouvoir mettre en œuvre des techniques efficaces, prendre des décisions, comprendre l'activité des autres dans le contexte de prestations sportives ou artistiques, individuelles ou collectives

Domaine 2 :

L'organisation et l'entraînement, déterminants pour la réussite se construisent dans la classe à travers leçons et exercices. Chaque discipline y contribue à sa façon : l'éducation physique et sportive par **l'entraînement, les répétitions, la réduction ou l'augmentation de la complexité des tâches, la concentration, la compréhension de ses erreurs.**

Domaine 3

Ces règles concernent aussi les pratiques et la vie dans l'établissement, comme les activités physiques, sportives et artistiques : **comprendre qu'elles sont source d'inventions techniques, de liberté, de sécurité**, permet d'établir des rapports positifs aux autres, en particulier avec les camarades de l'autre sexe.

Domaine 4

L'éducation physique et sportive aide à **comprendre les phénomènes qui régissent le mouvement et l'effort, à identifier l'effet des émotions et de l'effort sur la pensée et l'habileté gestuelle.**

L'éducation physique et sportive contribue à la construction des principes de santé par la pratique physique.

Domaine 5

L'éducation physique et sportive , par les **défis, les épreuves, les rencontres** qu'elle organise, apprend **combiner les ressources** que nécessite chaque activité étudiée et à les mobiliser pour devenir de plus en plus autonome..

Volet 3 : l'EPS ne fait pas comme les autres disciplines

Math	Arts plastiques	EPS	français	Histoire géographie
cher D2D4	Expérimenter, produire, créer D1 D2 D4 D5	Développer sa motricité et construire un langage du corps D1	Comprendre et s'exprimer à l'oral D1 D2 D3	Se repérer dans le temps : constater des repères historiques D1 D2
éliser D1D2D4	Mettre en œuvre un projet D2 D3 D4 D5	S'appropriier seul ou à plusieurs par la pratique les méthodes et outils pour apprendre D2	Lire D1 D5	Se repérer dans l'espace : constater des repères géographiques D1
présenter D1 D5	S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; Etablir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité D1 D3 D5	Partager des règles et assumer des rôles et des responsabilités D3	Ecrire D1	Raisonner, justifier une démarche, les choix effectués D1 D2
onner D2 D3 D4	Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art D1 D3 D5	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière D4	Comprendre le fonctionnement de la langue D1 D2	S'informer dans le monde du numérique D1 D2 D3
uler D4		S'appropriier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain D5	Acquérir des éléments de culture littéraire et artistique	Analyser et comprendre un document D1 D2
muniquer D1 D3				Pratiquer différents langages et histoire et géographie D1 D2
				Coopérer et mutualiser D2 D3

Schématisation de la relation GEOMETRIE - SOCLE

Domaine 2

comprend qu'un objet peut avoir des propriétés différentes selon les contextes.
Identifier un problème, choisir une stratégie de résolution, mobiliser les connaissances, représenter, analyser et valider les solutions, reconnaître les erreurs, mettre en œuvre plusieurs solutions, reconnaître l'importance de la rigueur, reconnaître une importance particulière aux corrections

Compétences travaillées : en géométrie, passer progressivement de la perception au contrôle par les instruments pour amorcer des raisonnements s'appuyant uniquement sur des propriétés de figures et sur des relations entre objets (domaine du socle : 2,3,4)
Attendus de fin de cycle
Représenter l'espace
Connaissances et compétences associées
(Se) repérer sur une droite graduée, dans le plan muni d'un repère orthogonal, dans un parallélépipède ou sur une sphère
Abscisse, ordonné, altitude
Utiliser, produire et mettre en relation des représentations de solides et de situations spatiales
Développer sa vision de l'espace

Domaine 3

L'élève fonde et défend ses jugements en s'appuyant sur sa réflexion et sur sa maîtrise de l'argumentation.
L'élève vérifie la validité d'une information et distingue ce qui est objectif et ce qui est subjectif.
Il sait remettre en cause ses jugements initiaux après un débat argumenté

DOMAINE 4

L'objectif (du domaine) est de poser les bases permettant de pratiquer des démarches scientifiques et techniques. Fondées sur l'observation, la manipulation et l'expérimentation, utilisant notamment les langages mathématiques pour leurs représentations, les démarches scientifiques ont notamment pour objectif d'expliquer l'Univers, selon une approche rationnelle privilégiant les faits et hypothèses vérifiables, en distinguant ce qui est du domaine des opinions et des croyances. Elles développent chez l'élève la rigueur intellectuelle, l'aptitude à démontrer et argumenter. L'élève comprend que les mathématiques permettent de développer une représentation scientifique des phénomènes, qu'elles offrent des outils de modélisation, qu'elles se nourrissent des questions posées par les autres domaines de connaissances et les nourrissent en retour

Les choix faits par les programmes ne sont que des impasses

Impasse des compétences générales : la correspondance 1 domaine du socle = 1 compétence générale en EPS est à contre sens du socle

Impasse de la compétence générale n°1 : « développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps »

à contre sens du domaine 1: « *Ce domaine permet l'accès à d'autres savoirs et à une culture rendant possible l'exercice de l'esprit critique. Il implique la maîtrise de codes, de règles, de systèmes de signes et de représentations. Il met en jeu des connaissances et des compétences qui sont sollicitées comme outils de pensée, de communication, d'expression et de travail et qui sont utilisés dans tous les champs de savoir et dans la plupart des activités* »

ANNEXE 3

LE VOLET 3 DU PROGRAMME OFFICIEL : chaque compétence travaillée ne renvoie qu'à 1 seul domaine (VOLET 2 officiel) Une approche « déclinante »

La motricité est sortie du centre du système et collée au domaine des langages
Où sont les APSA ?

Compétence travaillée

« Développer sa motricité et construire un langage du corps »

- acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité
- communiquer des intentions...
- verbaliser les émotions...
- utiliser un vocabulaire adapté...

Domaine 1

« Construire dans et par l'action des systèmes de communication : se doter de langages communs pour pouvoir mettre en œuvre des techniques efficaces, prendre des décisions, comprendre l'activité des autres dans le contexte de prestations sportives ou artistiques, individuelles ou collectives »

Domaine 2

« S'inscrire dans un projet de transformation motrice ou corporelle, travailler avec d'autres élèves. Apprendre l'intérêt de l'entraînement, des répétitions, de la réduction ou de l'augmentation de la complexité des tâches, de la concentration, de la compréhension de ses erreurs »

Compétence travaillée

« S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre »

Domaine 3

« Comprendre la fonction des règles des pratiques physiques sportives et artistiques permettant de construire des rapports aux autres positifs, en particulier avec les camarades de l'autre sexe.

Identifier la règle comme source d'inventions techniques, de liberté, de sécurité.

Construire des codes pour évaluer. »

Domaine 5

« S'inscrire et se perfectionner dans des jeux, des défis, des épreuves des rencontres caractéristiques des pratiques physiques sportives et artistiques.

Apprendre la combinaison originale des ressources que nécessite chaque activité étudiée et les mobiliser pour devenir de plus en plus autonome.»

Domaine 4

« Comprendre les phénomènes qui régissent le mouvement (principes bio mécaniques) et l'effort (principes physiologiques) Identifier l'impact de ses émotions et de l'effort sur la pensée et l'habileté gestuelle. Construire par la pratique physique des principes de santé »

Compétence travaillée

« apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière »

Compétence travaillée

« S'approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain »

- s'approprier exploiter et savoir expliquer les principes d'efficacité d'un geste technique
- acquérir les bases d'une attitude réflexive et critique sur le spectacle sportif
- découvrir l'impact des nouvelles technologies
- connaître des éléments essentiels de l'histoire des pratiques corporelles

Compétence travaillée

« Partager des règles, assumer des responsabilités »

L'impasse des champs d'apprentissage

- * copier – coller des compétences propres
- * pas d'approche systémique
- * classificatoires

Impasse des attendus de fin de cycle

- reflètent-ils ce qu'il y a à apprendre dans les activités référées ?
- n'entretiennent pas le même rapport au socle que les compétences générales

Exemple avec le CA1

- * Gérer son effort, faire des choix pour réaliser la meilleure performance dans au moins deux familles athlétiques et/ou au moins deux styles de nages (**D2, D4, D5**)
- * S'engager dans un programme de préparation individuel ou collectif (**D2** ; pas spécifique au champ)
- * Planifier et réaliser une épreuve combinée (**D2, D4** ; pas spécifique au champ)
- * S'échauffer avant un effort (**D2, D4** ; pas spécifique au champ)
- * Aider ses camarades et assumer différents rôles sociaux (**D3** ; pas spécifique)

L'impasse des documents d'accompagnement

Les enjeux d'apprentissage du CA = Croiser les compétences générales avec les attendus du fin de cycle

- Conflit de rapport au socle
- Remplir 20 cases

Exemple avec le CA1 (athlétisme natation)

• Bilan des enjeux :

- Mobiliser, développer, réguler ses ressources
- S'entraîner (projet, progrès, principes)
- S'échauffer et répéter
- Assumer – assurer les rôles sociaux
- **Eprouver ses limites : seul enjeu pouvant être considéré comme caractéristique**
- **RIEN sur le croisement Gérer son effort / Domaine 4 les systèmes naturels**

		Attendu 1 Gérer son effort, faire des choix pour réaliser la meilleure performance	Attendu 2 S'engager dans un programme de préparation	Attendu 3 Planifier et réaliser une épreuve combinée	Attendu 4 S'échauffer avant un effort	Attendu 5 Aider ses camarades et assumer différents rôles sociaux
		D2 / D4 / D5	D2	D2 / D4	D4 / D2	D3
Domaine 1	C G 1	X	X	X	X	X
Domaine 2	C G 2	X	X	X	X	X
Domaine 3	C G 3		X	X	X	X
Domaine 4	C G 4		X	X	X	
Domaine 5	C G 5	X	X	X		

RIEN sur les caractéristiques des APSA constituant le champ

- Créer, entretenir, restituer des vitesses
- Corps projecteur / projectile
- Rapport propulsion / équilibrage
- Construire des appuis solides, dynamiques

Bilan des enjeux d'apprentissage du CA4 :

RIEN sur

- Prendre de l'information sur son adversaire, son partenaire
- Construire des stratégies, des schémas, des combinaisons
- Disposer d'un répertoire et choisir, adapter en cours d'action
- Anticiper
- Coordonner au plan individuel (et/ou interindividuel) des actions motrices déplacement + une autre action
- Coopérer en action, s'adapter collectivement

L'impasse du système d'évaluation du socle

maîtrise insuffisante / fragile / satisfaisante / très satisfaisante

La grille est à l'opposé d'une approche par compétence

Les propositions alternatives du SNEP

- * Ne pas redire ce qu'il y a déjà dans le socle, le volet 1, le volet 2
 - * Assurer une cohérence du volet 3 avec ces éléments.
- * Repartir de ce qui se joue en terme d'apprentissage dans les APSA étudiées

Schématisation de la relation APSA - SOCLE

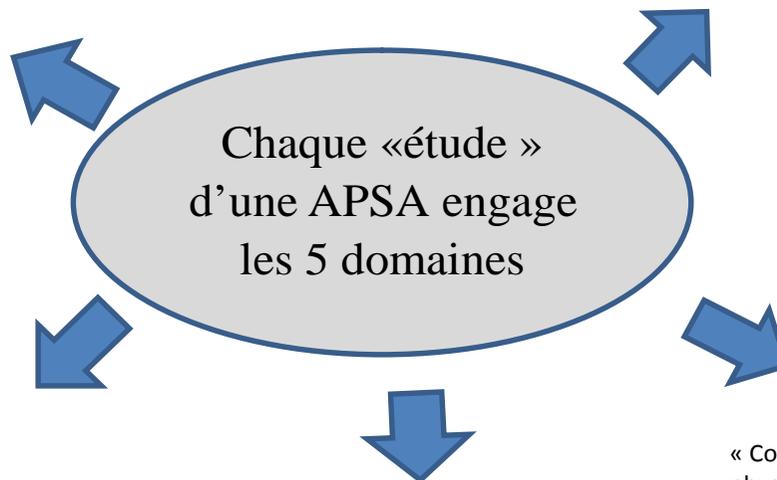
(cf. le volet 2)

Domaine 1

« Construire dans et par l'action des systèmes de communication : se doter de langages communs pour pouvoir mettre en œuvre des techniques efficaces, prendre des décisions, comprendre l'activité des autres dans le contexte de prestations sportives ou artistiques, individuelles ou collectives»

Domaine 2

« S'inscrire dans un projet de transformation motrice ou corporelle, travailler avec d'autres élèves.
Apprendre l'intérêt de l'entraînement, des répétitions, de la réduction ou de l'augmentation de la complexité des tâches, de la concentration, de la compréhension de ses erreurs »



Domaine 3

« Comprendre la fonction des règles des pratiques physiques sportives et artistiques permettant de construire des rapports aux autres positifs, en particulier avec les camarades de l'autre sexe.
Identifier la règle comme source d'inventions techniques, de liberté, de sécurité.
Construire des codes pour évaluer. »

Domaine 5

« S'inscrire et se perfectionner dans des jeux, des défis, des épreuves des rencontres caractéristiques des pratiques physiques sportives et artistiques.
Apprendre la combinaison originale des ressources que nécessite chaque activité étudiée et les mobiliser pour devenir de plus en plus autonome.»

Domaine 4

« Comprendre les phénomènes qui régissent le mouvement (principes bio mécaniques) et l'effort (principes physiologiques)
Identifier l'impact de ses émotions et de l'effort sur la pensée et l'habileté gestuelle.
Construire par la pratique physique des principes de santé »

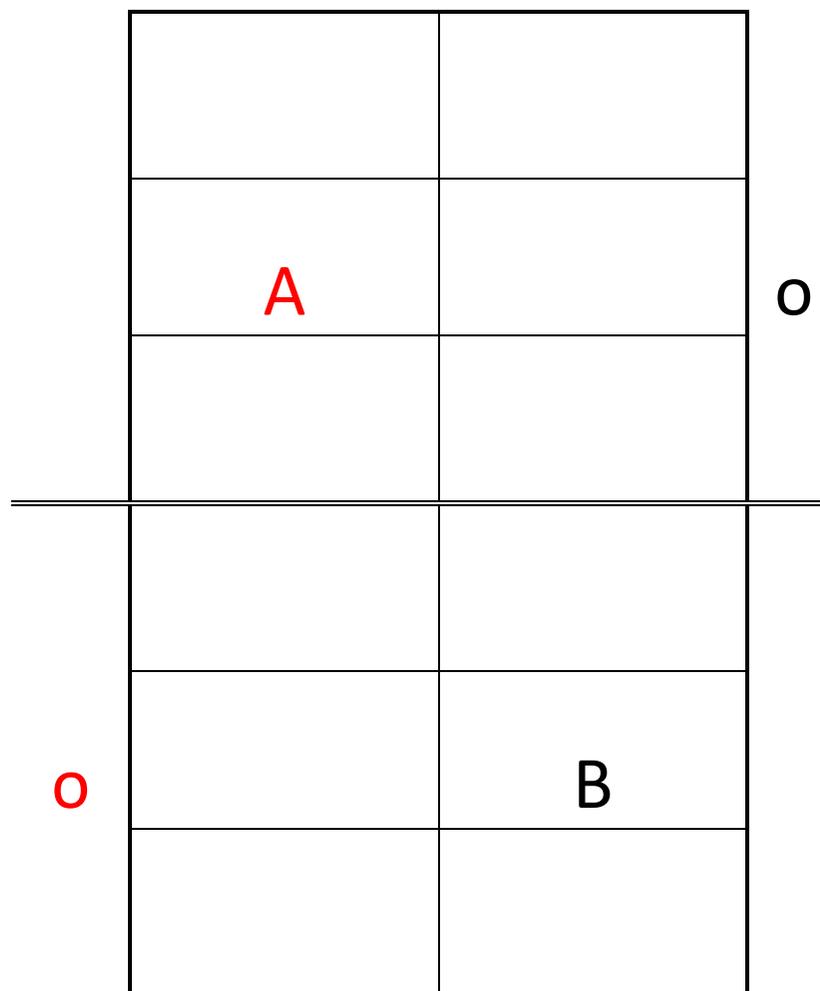
Exemple de dispositif

Le jeu avec Joker (LC – colloque Snep 16/11/2016)

Le joueur noir place un plot noir sur le côté de la zone où il pense pouvoir envoyer le volant sans que l'autre le touche, le joueur rouge fait la même chose sur 1 des 6 zones possibles (numérotation 1 à 6) si la situation est réalisée sur le terrain complet

Le joueur noir gagne 3 points si volant non touché sur cible. Le joueur rouge gagne 3 points si le volant touche la cible.

Les partenaires « arbitres » savent où sont les plots mais ne peuvent pas les toucher. Les joueurs ne savent pas où ils risquent 3 points mais peuvent essayer de le deviner.



DIVISION DU TERRAIN

- 1- la Ligne de service courbe
- 2- du scotch de peintre ou de la craie à 2.30m du fond

le partage droite gauche prolongeant la ligne de service centrale

Poser les plots dans les couloirs de double ou à l'extérieur du terrain quand on joue sur demi terrain

ANNEXE 1

Modélisation de l'exemple des jokers

Domaine de formation 1

la lecture des actions, réactions de l'autre joueur la façon dont il s'organise pour protéger la cible, ou pas...
L'usage de ses informations
la façon dont je montre (ou pas) avec mes postures ce que je vais faire

Domaine de formation 2

la situation implique de faire des choix, des essais, des régulations. Les choix portent sur la cible choisie et ensuite sur les meilleurs scénarios pour y parvenir. tous les adversaires sont différents :

Pour le professeur savoir attendre l'émergence de l'idée pour la saisir sans être impatient.
La façon dont se construit le savoir est essentielle ; résoudre un problème ou écouter une solution ce n'est pas la même chose.
le débat pouvant s'instaurer entre élèves peut être riche et il faut l'encourager.

Domaine 3

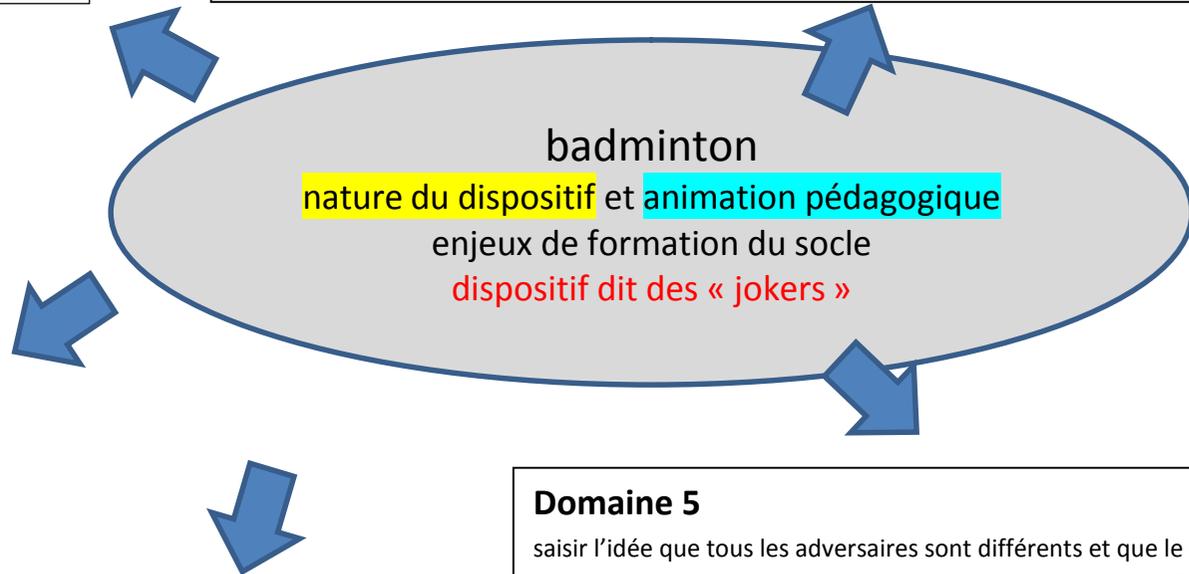
le professeur arrête le temps pour l'organisation de temps de réflexion et d'échanges entre les élèves joueurs : respecter l'expression des opinions, des idées la compréhension du fait que tout le monde à peut-être raison mais que chacun rencontre des problèmes et des solutions différentes (filles, garçons, frappeurs etc.)
arbitrer, compter les jokers réussis,
Pour le professeur attendre l'opportunité pour inciter les élèves à repérer des scénarios* réalisés (*suite de coups dans la construction de l'échange)

Domaine 4

Dans ce dispositif et ce travail demandé l'apport à la formation « domaine 4 » des élèves est mineur.

Domaine 5

saisir l'idée que tous les adversaires sont différents et que le rapport de force s'en trouve toujours modifié, les scénarios de construction du point aussi.
L'apprentissage de techniques inventées et perfectionnées par les joueurs (puis reprises et formalisées par les entraîneurs) dans l'histoire de la discipline permettent de réussir ce que l'on a compris sans tout à fait réussir à le faire (contre amorti top hauts, difficulté à maîtriser les trajectoires côté revers zone avant et mi court par exemple)
la différenciation sur les apports techniques : rappels, renforcement, amélioration de la qualité par le travail



Une fiche Programme par APSA

Attendus

Connaissances et compétences associées

**Exemples de situations
d'activité ou de ressources
pour l'élève**

Éléments de progressivité

Attendus

Il s'agit d'une formule qui dit **globalement ce que l'on attend de l'élève** dans cette activité, au niveau de la scolarité obligatoire.

Par exemple, celui proposé pour la gymnastique rythmique : « Présenter des exploits, avec un objet manipulé, de plus en plus difficiles et maîtrisés, dans le cadre d'un code construit par le groupe classe.

Prendre des risques et contrôler le risque pris pour impressionner des juges ou des spectateurs ».

Ces attendus précisent l'originalité de la pratique, ses enjeux, ses problèmes à résoudre, pour orienter l'enseignement.

Connaissances et compétences associées

En fait, le terme approprié serait celui de « **savoirs** », entendu au sens large.

Il s'agit de présenter non pas tout ce qu'il y a à apprendre mais **l'essentiel** de ce qu'il faut soumettre à l'étude.

Le niveau de détail n'est pas élaboré, mais doit donner suffisamment de pistes de travail.

Nous avons volontairement choisi de ne pas catégoriser ni spécifier ce qui relève d'un découpage arbitraire en terme de motricité, méthodologique, social, etc.

Pour nous l'ensemble fait justement la richesse de ce que nous appelons dans notre jargon « épaisseur culturelle »

Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève

C'est typiquement une case « fourre-tout » que chaque discipline a rempli à sa façon. On voit d'ailleurs dans le programme « officiel » que l'Inspection a mis ici les APSA, à titre d'exemple... tout un programme !

Nous avons choisi de diviser cette case en 2, toujours pour aider enseignants et public à comprendre comment l'EPS doit fonctionner.

Un paragraphe que nous avons intitulé : « **les variables pour construire des situations** ». Comme son nom l'indique, il s'agit de mettre en évidence les grands paramètres sur lesquels jouer pour faire évoluer des situations d'apprentissage.

Un second intitulé : « **les principaux observables** », pour décrypter ce que fait l'élève.

Repères de progressivité

Les 3 étapes marquent beaucoup plus le niveau d'expertise et de compétence que l'âge des élèves.

En effet il ne faut pas comprendre un découpage mécanique : étape 1 = cycle 2, étape 2 = cycle 3 et étape 3 = cycle 4.

Au contraire, nous avons resitué ces étapes dans un cadre curriculaire et il doit s'imposer face au principe de réalité de la programmation et des équipements disponible.

On peut être débutant à n'importe quel niveau de scolarité.

Ces trois grandes étapes marquent une progression dans l'expertise de l'élève.

Un exemple

La fiche Course de haies

des programmes alternatifs

Attendus

Courir le plus vite possible en enchainant le franchissement de plusieurs obstacles **(D5)**.

Construire et stabiliser une performance chronométrée **(D2)**.

Connaître, comprendre, construire des principes d'efficacité permettant de créer de la vitesse et de la conserver **(D4)**

Connaissances et compétences associées

Lier course et impulsion (D4) : oser s'engager vers l'avant (D3) avec de la vitesse et se recevoir sur un pied ; vaincre l'appréhension liée à la chute possible (D3).

Améliorer sa vitesse (D4) : trouver (D2) la vitesse de course compatible avec le franchissement et la puissance de la jambe d'appel ; courir au plus près de l'axe de déplacement (D4).

Construire la foulée de franchissement (D4 / D5) : acquérir des techniques motrices (D4) pour obtenir des équilibres dynamiques et disposer d'un grand nombre de forces propulsives :

- dissociations (haut / bas ; jambe d'attaque / jambe d'esquive) ;
- alignements segmentaires (phase d'impulsion, phase de reprise d'appui) ;
- mobilisation des segments libres vers l'avant ;
- orientation du regard (vers la haie suivante) ;
- prolongation des temps de poussée au sol (impulsion et reprise).

Maîtriser le rythme d'exécution (D4) (construire le foulée inter obstacle) : mettre en relation (D2) hauteur, éloignement des haies et nombre et rythme d'appuis inter obstacles ; stabiliser un nombre d'appuis inter obstacle (D2).

Prendre en compte ses sensations comme informations (D1) importantes pour réguler (D2) sa vitesse, réguler ses actions (impulsion, réception, course inter obstacle), situer son équilibre dans le franchissement.

Rester concentré sur soi malgré la présence d'autres coureurs (D2 / D3)

Coopérer : tenir différents rôles sociaux (chronométreur, juge) ; rechercher une solution pour soi ou pour l'autre. (D3)

Exemples de situations d'activité ou de ressources pour l'élève

Les variables pour construire des situations :

- parcours avec obstacles bas et course longue pour travailler la vitesse d'attaque de la haie
- parcours avec obstacles hauts et course courte pour travailler la vitesse de reprise d'appui après le franchissement
- présence ou pas d'adversaires
- présence ou pas de chronomètre

Les principaux observables :

- Mouvements parasites, mouvements de rééquilibration... qui nuisent à la prise de vitesse
- Dissociation des actions jambes et coordination des bras
- Distance du pied d'appel par rapport à la haie
- Distance de la reprise d'appuis

Éléments de progressivité

1^{ère} étape : saute les haies tout en continuant de courir (*sauteur-coureur*)

Se repérer dans l'espace athlétique, accepter et enchaîner les premiers déséquilibres provoqués : s'organiser pour construire une course régulière entre les haies et les passer sans déséquilibre

2^e étape : *maintien de la vitesse tout en franchissant (coureur-sauteur)*

Optimiser les trajectoires du centre de gravité : s'éloigner de la haie pour franchir la haie dans la course. Différencier et coordonner pousser, enjamber, éviter, reprendre la course

3^e étape : *coureur-franchisseur*

Optimiser les forces exercées et les vitesses produites, anticiper la reprise de course pendant le franchissement (trajectoire est rasante)