

INSPECTION ACADÉMIQUE DE LA SARTHE

Exemples d'unités d'apprentissage EPS CYCLE 1

A L'ATTENTION DES P.E. DÉBUTANTS

SOMMAIRE

Présentation	page 2
Indicateurs	page 3
Des compétences aux A.P.S.	pages 4, 5 6 7 8
Démarche proposée	page 9
Principes et recommandations	pages 10 et 11
Course au cycle 1	pages 12 à 19
Jeux collectifs au cycle 1	pages 20 à 28
Orientation au cycle 1	pages 29 à 39
Unité d'apprentissage : fiche vierge	page 40
Évaluation : fiche vierge	page 41

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

Le contexte

Chaque école offrant un contexte spécifique, il est indispensable de procéder à un inventaire des ressources mises à votre disposition = Indicateur « état des lieux » p.3.

Des I.O. à la programmation

À partir de la connaissance des compétences visées à travers les APS : tableau p.4 opérer un choix intentionnel d'activités dans une programmation annuelle : tableau programmation EPS pour atteindre les compétences : p.6

La démarche

Pour les 3 activités physiques et sportives choisies, chaque exemple d'UA préconise une même démarche pédagogique : fiche démarche p.7

Principes et recommandations par activité

La rédaction d'une unité d'apprentissage nécessite la prise en compte d'éléments incontournables : les règles d'or, les conditions sécuritaires, l'organisation pédagogique générale et l'échauffement : tableau « principes et recommandations » p.8 et 9

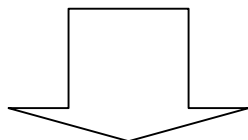
3 U.A.

Ce livret présente trois unités d'apprentissage : situation de référence, évaluation, remédiation

Autres U.A. et bibliographie

Vous pourrez en élaborer de nouvelles sur la fiche vierge : UA p.38 à l'aide des livrets rédigés par l'équipe EPS1 72 :

- Activités de lutte.
- Activités gymniques.
- Les préaux aériens.
- Les jeux collectifs.
- Les activités aquatiques.
- Activité danse.
- Les activités athlétiques : les courses.



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

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

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

« Dans ce cycle, l'enfant construit ses conduites en s'engageant dans l'action. Progressivement il prend en compte les résultats de son activité, il compare les effets recherchés et les effets obtenus. »

DES COMPETENCES AUX APS

CYCLE 1 PROJET E.P.S.

* Compétence visée

** Compétence fortement visée

	Jeux d'opposition Jeux de lutte	Activités gymniques	Jeux Collectifs	Activités Aquatiques	Orientation	Activités athlétiques	Danse	Préaux Aériens	Engins Roulants
Réaliser une action que l'on peut mesurer						**			
Adapter ses déplacements à différents types d'environnements		*		**	**			**	**
Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement	**	*	**				**		
Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive		*					**		

PROGRAMMATION EPS - CYCLE 1

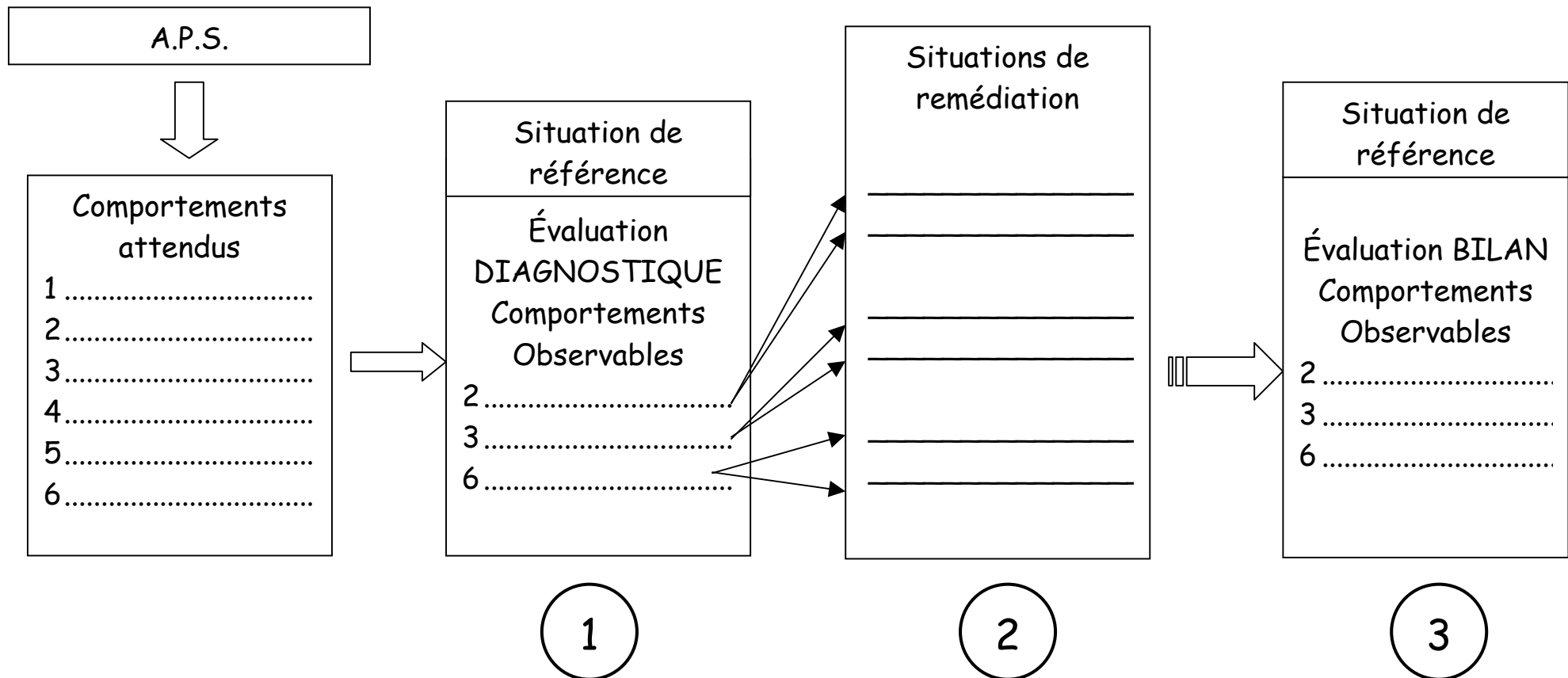
Petite Section		Rentrée	Toussaint	Noël	Vacances d'hiver	Vacances de Printemps	Fin d'année
1	Réaliser une action que l'on peut mesurer	Manipulation d'objets	Activités athlétiques		Activités athlétiques		
2	Adapter ses déplacements à différents types d'environnements		Engins roulants	Activités gymniques	Préaux aériens		Engins roulants
3	Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement	Jeux collectifs (sans ballon)					Jeux collectifs
4	Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive	Rondes et jeux chantés	Rondes et jeux chantés	Activités d'expression	Rondes et jeux chantés		Rondes et jeux chantés

Une séance d'activité corporelle doit être organisée chaque jour
Deux activités peuvent entrer dans chaque période.

Moyenne Section		Rentrée	Toussaint	Noël	Vacances d'hiver	Vacances de Printemps	Fin d'année
1	Réaliser une action que l'on peut mesurer	Activités athlétiques				Activités athlétiques	
2	Adapter ses déplacements à différents types d'environnements		Engins roulants	Activités gymniques	Préaux aériens		Activités d'orientation
3	Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement	Jeux collectifs		Jeux d'opposition			Jeux collectifs
4	Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive	Rondes et jeux chantés	Activités d'expression	Rondes et jeux chantés	Rondes et jeux chantés		Rondes et jeux chantés

Cycle 1							
Grande Section		Rentrée	Toussaint	Noël	Vacances d'hiver	Vacances de Printemps	Fin d'année
1	Réaliser une action que l'on peut mesurer		Activités athlétiques				Activités athlétiques
2	Adapter ses déplacements à différents types d'environnements	Activités d'orientation	Engins roulants	Préaux aériens	Engins roulants		Activités aquatiques
3	Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement	Jeux collectifs		Jeux d'opposition			Jeux collectifs
4	Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive				Activités d'expression		

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



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

PRINCIPES ET RECOMMANDATIONS

<u>CYCLE 1</u>	Courir	Jeux Collectifs	Orientation
Règles d'or	<ul style="list-style-type: none"> • Mesurer les performances par rapport aux possibilités de chaque élève. • Donner du sens pour l'élève en l'amenant à lier les effets de son action à l'amélioration de ses performances. 	<ul style="list-style-type: none"> • Respecter les règles, l'autre, sa propre intégrité physique et les décisions de l'arbitre. • Introduire des règles conformes à la logique du jeu au fur et à mesure de leur nécessité. • Prévoir le temps de jeu et les conditions de fin de partie. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'utilisation de la boussole ne conditionne pas l'activité. • Prendre en compte la dimension affective, la connaissance du milieu et de ses dangers. • Permettre de passer d'un milieu proche à un milieu élargi, d'un milieu connu à un milieu inconnu.
Conditions sécuritaires	➤ Vigilance sur la sécurité passive (terrain glissant, obstacles, dégagements, tenue et chaussures adaptées à l'activité, balisage des zones d'évolution).		
	<ul style="list-style-type: none"> • Eviter les courses face à face sans matérialiser les couloirs. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser du matériel en bon état et conforme à la réglementation en vigueur. 	<ul style="list-style-type: none"> • Maîtriser la prise de risque et gérer l'incertitude. • Donner des consignes précises sur la sécurité (limite d'espace d'action, signal de retour,...).
Organisation pédagogique Générale	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Une Unité d'Apprentissage comportera de 10 à 15 séances (2 à 3 séances pour entrer dans l'activité et évaluer, 7 à 9 séances pour s'approprier les nouveaux savoirs et 1 à 3 séances pour évaluer et/ou préparer aux rencontres). ➤ Utiliser des situations jouées pour permettre d'entretenir la motivation des élèves et une diversification de l'activité. ➤ Privilégier la plus grande pratique possible pour chaque élève en évitant les files d'attente. ➤ Favoriser le travail en ateliers et l'évolution en autonomie. ➤ Tenir différents rôles (juge, secrétaire, chronométrateur, observateur,...). ➤ Donner l'habitude aux élèves de mettre en place et de ranger le matériel. ➤ Adapter toutes les situations proposées aux élèves et aux conditions matérielles. ➤ Faire alterner des séances rencontres où les élèves sont impliqués dans tous les rôles avec des séquences d'apprentissage visant des acquisitions et savoirs nécessaires aux progrès des élèves. ➤ Proposer des relances adaptées à l'acquisition de la compétence visée. 		

PRINCIPES ET RECOMMANDATIONS (Suite)

<u>CYCLE 1</u>	Courir	Jeux Collectifs	Orientation
Organisation pédagogique par activité	<ul style="list-style-type: none"> • Préparer des cordeaux étalonnés, le matériel de mesure (chrono, décamètre,...) et le matériel de secrétariat. • Activité devant nécessairement se dérouler en ateliers afin d'éviter les files d'attente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier clairement les équipes (maillots, foulards, ...). • Les phases de jeu visent : <ul style="list-style-type: none"> ⇒ l'apprentissage progressif des règles. ⇒ la construction de conduites motrices. ⇒ l'appropriation de la logique du jeu. • Les phases de non jeu permettent : <ul style="list-style-type: none"> ⇒ la compréhension de la logique du jeu. ⇒ l'élaboration de nouvelles conditions de jeu. 	<ul style="list-style-type: none"> • Constituer des groupes de 3 élèves maximum. • Proposer des situations courtes. • Choisir un site suffisamment riche en repères. • Se placer dans un endroit stratégique pour l'observation des élèves. • Préférer la présence d'adultes à des endroits stratégiques plutôt qu'en accompagnement de groupes.
Echauffement	Donner de bonnes habitudes en faisant des jeux d'échauffement (jeu de chat ; jeu de miroir ; jacques a dit ; 1, 2, 3 soleil,...).		

ACTIVITÉ COURSE AU CYCLE 1

CYCLE
1

COURSE

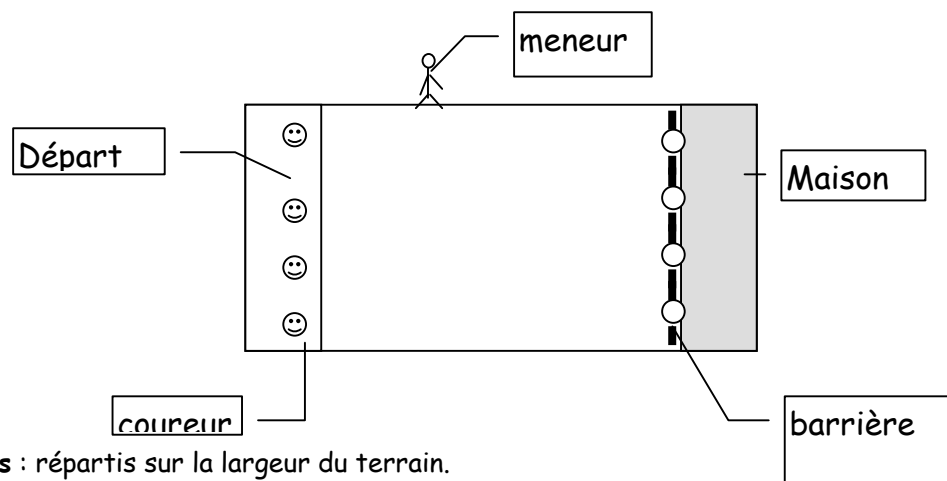


SITUATION DE RÉFÉRENCE

VITE À LA MAISON !

DISPOSITIF

CONSIGNES



Au signal du meneur, les coureurs doivent atteindre la maison avant la fermeture des barrières.

- Barrières:
- Ouvrir les barrières (lever les bras) au 1^{er} signal du meneur
 - Fermer les barrières (baisser le bras) au 2^{ème} signal du meneur

Coureurs : répartis sur la largeur du terrain.

Barrières : enfants espacés sur une ligne, bras écartés, se tenant par la main.

1 meneur : donne le signal du départ, le signal d'arrivée - Durée de la course, 5 secondes environ, à adapter au niveau des enfants.

Matériel :

- 1 chronomètre





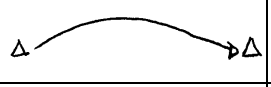
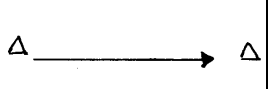



Organisation de la classe :

- 2 demi-groupes,
1 groupe d'enfants « coureurs »
- 1 groupe d'enfants « barrières ».
- inverser les rôles.



CYCLE 1 EXEMPLE D'UNITÉ D'APPRENTISSAGE EN COURSE DE VITESSE

SITUATION DE RÉFÉRENCE : VITE À LA MAISON

COMPORTEMENTS ATTENDUS	NIVEAU	COMPORTEMENTS OBSERVABLES	SITUATIONS DE REMÉDIATION	
ACQUISITION <i>Réagir à un signal</i> SAVOIR VISÉ Être attentif au signal	1		Inattentif, n'est pas concentré sur le signal	Course en cadence
	2		Attentif	Les autos retournent au garage.
	3		Attentif et prêt à partir.	Les fées Situation de renforcement ou aborder une autre acquisition.
ACQUISITION <i>Courir droit</i> SAVOIR VISÉ Respecter son couloir. Regarder au delà de l'objectif à atteindre	1		Ne se dirige pas vers l'arrivée	Les portages avec couloirs matérialisés. Page 29
	2		S'éloigne de sa trajectoire pour y revenir.	La mère appelle ses petits avec des couloirs matérialisés partiellement.
	3		Va directement au point d'arrivée.	Les fées (variante départ de dos) Situation de renforcement ou aborder une autre acquisition.
ACQUISITION <i>Terminer sa course</i> SAVOIR VISÉ Courir au delà de l'arrivée. Regarder le but à atteindre	1		S'arrête avant la ligne d'arrivée.	Attrape le pompon.
	2		Ralentit avant l'arrivée.	Bon chien rapporte.
	3		Maintient sa vitesse au delà de la ligne d'arrivée	Bon chien rapporte (variantes proposées) Situation de renforcement ou aborder une autre acquisition.

CYCLE 1	COURSE	RÉAGIR A UN SIGNAL	Être attentif au signal	NIVEAU 1	X
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	

CYCLE 1	COURSE	RÉAGIR A UN SIGNAL	Être attentif au signal	NIVEAU 1	
				NIVEAU 2	X
				NIVEAU 3	

COURSE EN CADENCE

DISPOSITIF

Les élèves en dispersion dans la salle

Matériel:

- un tambourin

Organisation de la classe:

classe entière.

CONSIGNES

Le maître accélère ou ralentit le son du tambourin pour faire courir, marcher ou immobiliser les élèves.

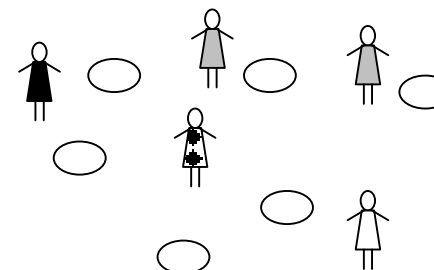
Se déplacer au son du tambourin.

RELANCES

Diviser la classe en 2 groupes avec des signaux différents (tambourins et triangles). Ne se déplacer qu'à son signal.

LES AUTOS RETOURNENT AU GARAGE

DISPOSITIF



Matériel:

- Autant de cerceaux (garages) que d'enfants.

Organisation de la classe:

Classe entière

CONSIGNES

Au signal du maître les enfants doivent aller le plus rapidement possible dans un cerceau.

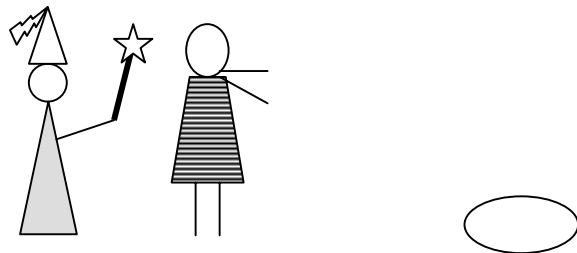
RELANCES

- Support musical.
- Enfants avec des foulards de couleurs doivent aller vers le cerceau de la même couleur

CYCLE 1	COURSE	TERMINER SA COURSE	Courir au delà de l'arrivée. Regarder le but à atteindre	NIVEAU 1	
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	X

LES FEES

DISPOSITIF



Matériel:

- Des cerceaux, des tapis ou autres zones refuges

Organisation de la classe:

- La classe divisée en groupes de 2 enfants (une fée - un coureur)
- 1 fée munie d'une baguette magique derrière la statue (coureur).
-

CONSIGNES

La fée touche dans le dos l'enfant statue Une fois touché, celui ci doit rejoindre le plus vite possible le refuge

RELANCES

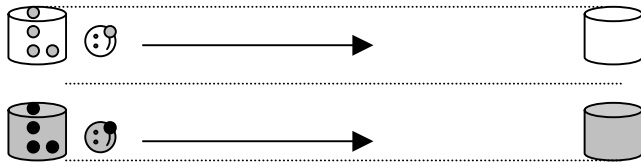
- 2 statues, la fée touche l'une ou l'autre des statues qui s'échappe. celle qui gagne est celle qui atteint un refuge la première.

CYCLE 1	COURSE	COURIR DROIT	Respecter son couloir. Regarder au delà de l'objectif à atteindre	NIVEAU 1	X
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	

CYCLE 1	COURSE	COURIR DROIT	Respecter son couloir. Regarder au delà de l'objectif à atteindre	NIVEAU 1	
				NIVEAU 2	X
				NIVEAU 3	

LES PORTAGES AVEC COULOIRS

DISPOSITIF



Plusieurs parcours de 10 m environ

Matériel :

- 2 caisses ou corbeilles par parcours.
- De nombreux petits objets à transporter.
- Matérialiser les couloirs

Organisation de la classe :

Classe divisée en plusieurs équipes.

CONSIGNES

En transportant les objets 1 par 1, être la première équipe à remplir sa caisse.

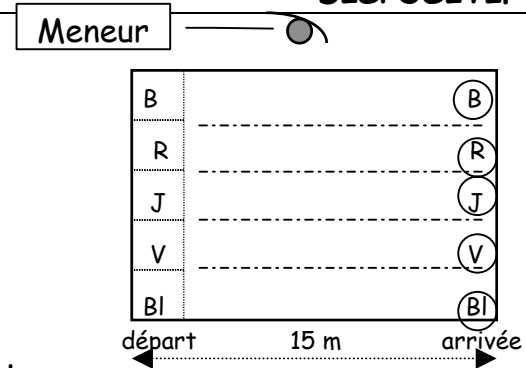
Rester dans son couloir.

RELANCES

- Relance temps limité (sablier)
- Relance sur la distance à parcourir.
- Enlever la matérialisation des couloirs.

LA MÈRE APPELLE SES PETITS

DISPOSITIF



Matériel

- Des cerceaux pour matérialiser l'arrivée.
- Chaque élève a un foulard de couleur.
- Matérialiser des couloirs

Organisation de la classe

Équipes de 3 ou 4 élèves par couleur.

CONSIGNES

Rejoindre le camp de sa couleur le plus rapidement possible au signal du meneur sans sortir de son couloir

RELANCES

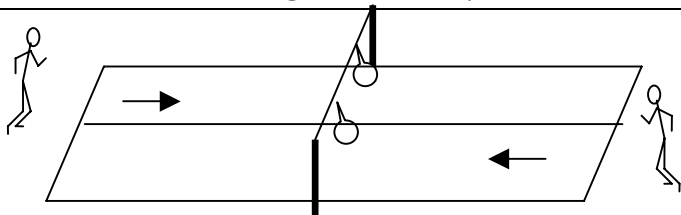
- Partir dos à son camp
- Allonger la distance de course.
- Enlever la matérialisation des couloirs.

CYCLE 1	COURSE	TERMINER SA COURSE	Courir au delà de l'arrivée. Regarder le but à atteindre	NIVEAU 1	X
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	

CYCLE 1	COURSE	TERMINER SA COURSE	Courir au delà de l'arrivée. Regarder le but à atteindre	NIVEAU 1	
				NIVEAU 2	X
				NIVEAU 3	

ATTRAPE LE POMPON

DISPOSITIF



Matériel:

- 1 signal de départ, tambourin par exemple.
- 2 pompons, foulards, ballons, suspendus à portée de main des enfants.
- 1 élastique

Organisation de la classe:

élèves par 2 dans des couloirs différents parallèles et matérialisés.

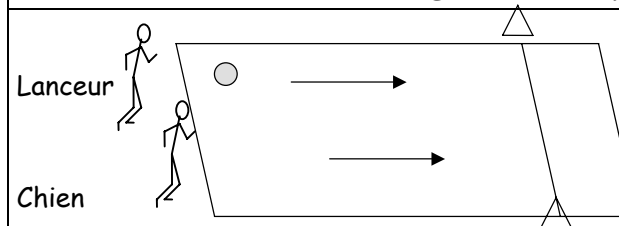
CONSIGNES

Au signal, les enfants courent pour aller toucher le premier leur pompon.

RELANCE

BON CHIEN RAPPORTE

DISPOSITIF



Dans un espace délimité, tracer une ligne au sol.

Matériel:

- 1 ballon pour 2 élèves.

Organisation de la classe:

élèves par 2.

CONSIGNES

Le lanceur fait rouler le ballon vers la ligne d'arrivée

Le chien doit franchir la ligne d'arrivée avant le ballon

RELANCES

- Ballon lancé, 2 chiens sont en concurrence.
- Remplacer la ligne par une zone de 3 m environ, le ballon doit être rattrapé dans la zone

ACTIVITÉ JEUX COLLECTIFS AU CYCLE 1

CYCLE
1

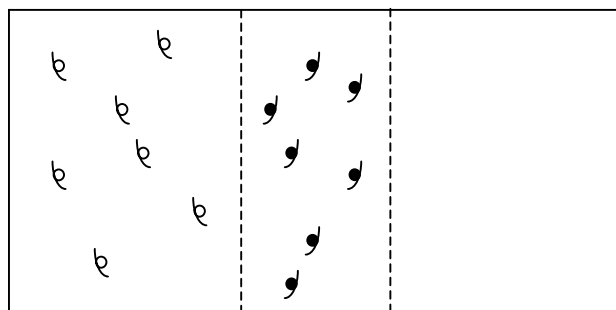
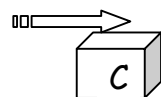
JEUX COLLECTIFS

SITUATION DE RÉFÉRENCE

LA COURSE AUX OBJETS

DISPOSITIF

SENS DU JEU



Matériel :

- 1 aire de jeu délimitée
- avec 3 zones.
- 3 caisses :
A et B, caisses des attaquants
C, caisse des défenseurs.
- 1 vingtaine d'objets divers dans la caisse A au départ.

1 chronomètre ou sablier

Organisation de la classe :

- 2 équipes différenciées.
- 2 manches

CONSIGNES

LES ATTAQUANTS : Transporter un objet à la fois de A vers B.
LES DÉFENSEURS : Toucher un attaquant sans sortir de sa zone.

Lorsqu' un attaquant est touché, le défenseur récupère l'objet et le dépose dans la caisse C.

Lorsque la caisse A est vide :

1. Compter le nombre d'objets dans la caisse B pour les attaquants et dans la caisse C pour les défenseurs .
2. changer les rôles.

L'équipe gagnante est celle qui a le plus d'objets (B + C) à l'issue des deux manches.

Recommandation : Prévoir des jetons, des bandelettes pour faciliter le comptage et la mémorisation des scores.

CYCLE 1 EXEMPLE D'UNITÉ D'APPRENTISSAGE JEUX COLLECTIFS

SITUATION DE RÉFÉRENCE : La course aux objets

COMPORTEMENTS ATTENDUS	NIVEAU	COMPORTEMENTS OBSERVABLES	SITUATIONS DE REMÉDIATION
ACQUISITION <i>Reconnaissance des rôles</i> SAVOIR VISÉ Identifier les différents rôles	1	Peu actif, ne comprend pas son rôle	o Le chien et les hérissons.
	2	Ne comprend que le rôle d'attaquant	o Le renard dans la basse-cour
	3	Assume avec conviction le rôle attribué	o Renforcer des acquis ou aborder une autre acquisition o Chats, oiseaux, abeilles
ACQUISITION <i>Reconnaissance des rôles</i> SAVOIR VISÉ Connaître et appliquer les règles	1	Ne connaît pas la règle	o Les sorciers
	2	Connaît mais n'applique pas la règle	o Le buisson
	3	Connaît et applique la règle	o Renforcer des acquis ou aborder une autre acquisition o La famille Lapins
ACQUISITION <i>Mouvement vers la cible</i> SAVOIR VISÉ Identifier le but à atteindre	1	Ne tient pas compte de la cible	o Vider le panier
	2	Identifie et progresse vers la cible	o Les cercles mobiles
	3	S'oriente et progresse rapidement vers la cible.	o Renforcer des acquis ou aborder une autre acquisition o Vider le panier (zone et couleurs)

ACTIVITÉ JEUX COLLECTIFS

CYCLE 1

Situation de référence : La course aux objets

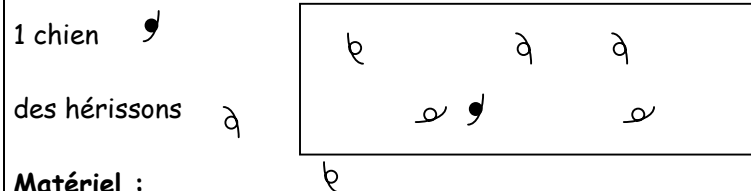
ACQUISITIONS	Reconnaissance des rôles			Reconnaissance des rôles			Mouvement vers la cible		
Savoirs	Identifier les différents rôles			Connaître et appliquer les règles			Identifier le but à atteindre		
Niveau	1	2	3	1	2	3	1	2	3
NOM Prénom	Peu actif, ne comprend pas son rôle	Ne comprend que le rôle d'attaquant	Assume avec conviction le rôle attribué	Ne connaît pas la règle	Connaît mais n'applique pas la règle	Connaît et applique la règle	Ne tient pas compte de la cible	Identifie et progresse vers la cible	S'oriente et progresse rapidement vers la cible

CYCLE 1	JEUX COLLECTIFS	Reconnaissance des rôles	Identifier les différents rôles	NIVEAU 1	X
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	

CYCLE 1	JEUX COLLECTIFS	Reconnaissance des rôles	Identifier les différents rôles	NIVEAU 1	
				NIVEAU 2	X
				NIVEAU 3	

LE CHIEN ET LES HÉRISSENS

DISPOSITIF



Matériel :

- 1 espace limité
- 1 foulard ou 1 chasuble pour le chien

Organisation de la classe :

1 enfant joue le rôle du chien
les autres sont hérissons.

CONSIGNES

Le chien : Toucher les hérissons avant qu'ils ne soient en boule.
Les hérissons : Courir et se mettre en boule pour ne pas être touchés.

Les hérissons touchés restent immobiles, assis.

Lorsque 5 hérissons sont pris, délivrer tout le monde et changer de chien.

RELANCES

- les hérissons : trouver un autre moyen pour ne pas être pris : se percher, aller dans un cerceau
- augmenter le nombre de chiens

Recommandation : au début, le chien peut être joué par l'enseignant

LE RENARD DANS LA BASSE-COUR

DISPOSITIF



Matériel

- 4 jeux de dossards ou foulards de couleurs différentes

Organisation de la classe

1 renard (le maître ou un enfant)

4 groupes différenciés : poulets, coqs, lapins, pintades...

CONSIGNES

Les animaux de la basse cour : rejoindre le poulailler sans se faire manger.
Le renard : manger le maximum d'animaux appelés.

De sa tanière, le renard annonce : « je vais manger... les coqs » et sort. Seuls les coqs doivent sortir, traverser le terrain sans être pris par le renard et rentrer dans le poulailler. Ceux qui sont pris sont conduits dans la tanière.

Le jeu se poursuit : « je vais manger ...les lapins » etc...

Les animaux pris reprennent le jeu dès que l'on change de renard.

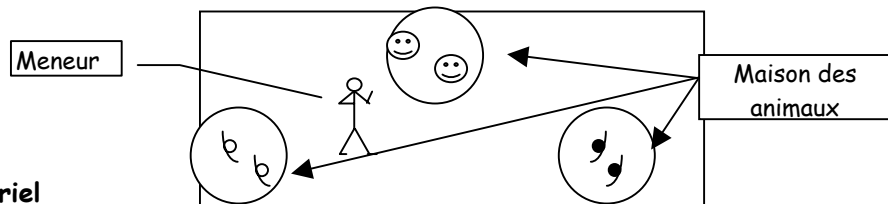
RELANCES

- changer les rôles.
- Manger deux sortes d'animaux à la fois.
- Mettre deux renards.

CYCLE 1	JEUX COLLECTIFS	Reconnaissance des rôles	Identifier les différents rôles	NIVEAU 1	
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	X

CYCLE 1	JEUX COLLECTIFS	Reconnaissance des rôles	Connaître et appliquer des règles	NIVEAU 1	X
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	

DISPOSITIF
CHATS, OISEAUX, ABEILLES



Matériel

- 3 jeux de dossards ou foulards de couleurs différentes.

Organisation de la classe

3 groupes différents : abeilles, chats, oiseaux
1 meneur, le maître.

CONSIGNES

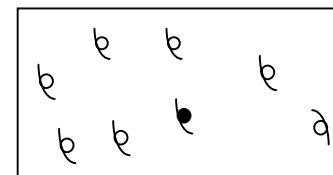
Le meneur : désigner les poursuivants et les poursuivis
3 cas : les abeilles piquent les chats
les chats mangent les oiseaux
les oiseaux mangent les abeilles.
Les poursuivants : attraper le maximum d'animaux désignés.
Les poursuivis : ne pas se faire toucher.

À l'appel du meneur, exemple « les abeilles piquent les chats », les animaux désignés sortent de leur maison sur tout le terrain, les abeilles touchent un maximum de chats, les chats évitent d'être touchés, les chats touchés retournent dans leur maison.

RELANCES

- Limiter le temps (chronomètre, sablier)

DISPOSITIF
LES SORCIERS



Matériel

- Le sorcier est distingué par un dossard.

Organisation de la classe

Les élèves en dispersion.
1 sorcier

CONSIGNES

Au signal, le sorcier transforme en statues ceux qu'il touche.

Le jeu se termine quand tous les enfants sont pétrifiés.

RELANCES

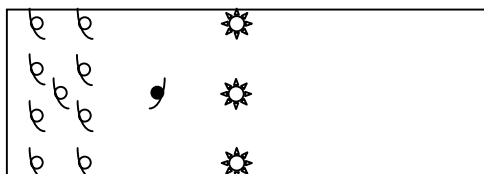
- Limiter le temps de jeu.
- Varier le nombre de sorciers.

CYCLE 1	JEUX COLLECTIFS	Reconnaissance des rôles	Identifier les différents rôles	NIVEAU 1	
				NIVEAU 2	X
				NIVEAU 3	

CYCLE 1	JEUX COLLECTIFS	Reconnaissance des rôles	Identifier les différents rôles	NIVEAU 1	
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	X

LE BUISSON

DISPOSITIF



Matériel:

- Un terrain rectangulaire partagé en 2
- Un foulard pour le renard. Dossards de couleurs différentes pour les autres.

Organisation de la classe:

🐇 les lièvres, 2/3 de la classe : 1 groupe bleu, 1 groupe rouge

🦊 le renard

☀️ les buissons, 1/3 de la classe en vert.

Les couleurs n'ont pas d'incidence sur le jeu, mais permettent une rotation plus aisée des équipes

CONSIGNES

Le renard : toucher les lièvres

Les lièvres : se réfugier dans l'autre camp en franchissant les buissons.

Les buissons : être immobile, jambes écartées

Au signal : le renard doit toucher les lièvres qui essaient de se réfugier dans l'autre camp en passant entre les jambes des buissons. Les lièvres touchés sortent du terrain.

La 2^{ème} action se déroule dans l'autre sens.

Changer les rôles.

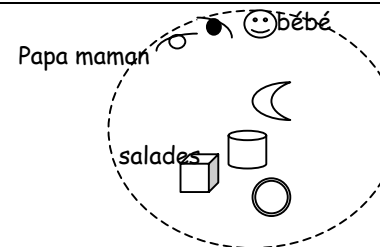
RELANCES

Plusieurs renards Diminuer le nombre de buissons

Limiter le temps de jeu Attribuer des points à l'équipe de lièvre

LA FAMILLE LAPINS

DISPOSITIF



Matériel:

- objets au centre du cercle (anneaux, sacs de grains...) qui symbolisent des salades.
- 1 objet de moins que le nombre de familles.

Organisation de la classe:

les élèves sont répartis par familles de 3 membres sur un grand cercle. Chaque famille (papa, maman, bébé) dans son terrain, se donne la main autour du cercle.

CONSIGNES

Rapporter le plus grand nombre de salades (dans le terrier) dans le temps du jeu.

Le meneur de jeu appelle un membre de famille. Le membre appelé (papa, maman ou bébé)

- fait le tour du cercle,
- passe sous les bras des 2 autres lapins restés au terrier,
- récupère une salade au centre du cercle,
- la rapporte dans son terrier

Appeler plusieurs fois les membres de chaque famille.

RELANCES

À chaque appel, mettre un objet de moins que le nombre de familles.

CYCLE 1	JEUX COLLECTIFS	Mouvement vers la cible	Identifier le but à atteindre	NIVEAU 1	X
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	

CYCLE 1	JEUX COLLECTIFS	Mouvement vers la cible	Identifier le but à atteindre	NIVEAU 1	
				NIVEAU 2	X
				NIVEAU 3	

VIDER LE PANIER

DISPOSITIF

Matériel :

- 1 corbeille
- un grand nombre d'objets à lancer.
- un chronomètre (un sablier)

Organisation de la classe :
Élèves dispersés dans l'aire de jeu.

CONSIGNES

Rapporter dans la corbeille les objets lancés par le meneur pour que le panier ne soit jamais vide.

Le meneur relance les objets déposés dans la corbeille par les élèves.

RELANCES

- Remplacer le meneur par un ou deux élèves.
- Faire plusieurs manches dans un même temps.

LES CERCLES MOBILES

DISPOSITIF

Matériel

- 4 ballons de couleurs ou de formes différentes
- dossards de la même couleur que les ballons
- une corbeille

Organisation de la classe
4 groupes d'élèves différenciés.

CONSIGNES

Être le premier groupe assis autour de son ballon.

Le meneur de jeu lance les ballons en l'air (pour un lancer simultané, utiliser une corbeille).
Les joueurs immobilisent leur ballon et s'assoient autour.

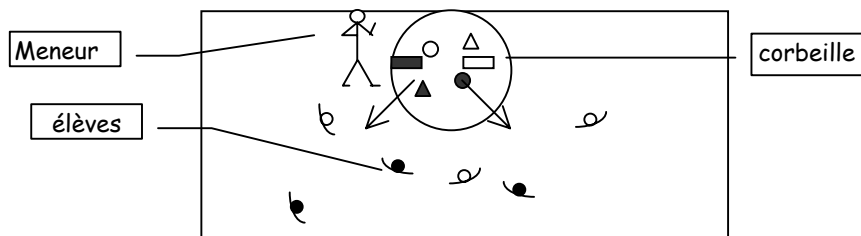
RELANCES

- Augmenter le nombre de ballons et de groupes.
- Faire lancer les ballons par les équipes adverses.
- Mettre 2 ballons par groupe.
- Attribuer des points

CYCLE 1	JEUX COLLECTIFS	Mouvement vers la cible	Identifier le but à atteindre	NIVEAU 1	
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	x

VIDER LE PANIER N°2

DISPOSITIF



Matériel :

- 1 corbeille (ou plusieurs corbeilles)
- Des ballons ou objets de couleurs et de formes différentes.
- Des chasubles aux couleurs des ballons et des objets.
- 1 sablier (ou chronomètre)

Organisation de la classe :

divisée en équipes différentes (couleur)

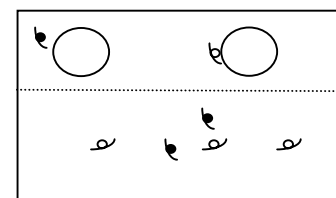
CONSIGNES

Rapporter dans la corbeille, le plus d'objets correspondant à la couleur de son équipe en un temps donné.

- Le meneur relance les objets déposés par les élèves dans la corbeille.
- Le temps de jeu est mesuré par un sablier.

RELANCES

- 1 corbeille par couleur d'équipe. Un élève d'une autre équipe devient meneur de jeu par corbeille.
- À partir de la 1^{ère} relance, placer les corbeilles derrière une ligne infranchissable.



ACTIVITÉ ORIENTATION AU CYCLE 1

CYCLE 1	ORIENTATION	SITUATION DE RÉFÉRENCE
-------------------	--------------------	-------------------------------

LA COURSE AUX 5 GRAINES

DISPOSITIF		CONSIGNES
<ul style="list-style-type: none"> 2 espaces : 1 espace extérieur connu (cour, parc ,....) et 1 espace intérieur connu (classe, préau comprenant 5 points remarquables représentant les « magasins » (par exemple : arbre, banc, cabane, jeu d'extérieur, bureau, porte-manteau, toilettes, coin-jeu,...) <p><u>Durée du jeu :</u> 5 minutes maximum</p>		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p><u>Pour les mamans-poules :</u> Aller chercher 5 « graines » de couleurs différentes et les rapporter à son poussin</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> Avant le début du jeu, l'enseignant à l'aide des pictogrammes présente et fait identifier les 5 « magasins à graines » et leur couleur <u>Pour les mamans-poules :</u> Prendre une « graine » dans chaque « magasin » et les rapporter à son poussin. Départ au premier signal sonore. Retour au plus tard au deuxième signal <u>Pour les poussins :</u> Stocker les « graines » rapportées par sa maman-poule <u>Pour l'enseignant :</u> Remplir la fiche du maître. Inverser les rôles dans chaque binôme.
<p><u>Matériel :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> 5 pictogrammes (ou photos) représentant les 5 points remarquables Une collection de « graines » de même couleur (cubes,...) par « magasin » :le nombre de « graines » est supérieur au nombre d'élèves Un chronomètre Un sifflet (ou clochette, ...) pour les signaux de début et de fin de jeu. 	<p><u>Organisation de la classe :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Elèves en binôme : 1 maman poule et 1 poussin Parcours individuel pour la maman poule Les poussins attendent près de l'enseignant. 	

ACTIVITE ORIENTATION

CYCLE 1

Situation de référence : LA COURSE AUX 5 GRAINES

ACQUISITIONS	Construire son itinéraire et sa trajectoire			Construire son itinéraire et sa trajectoire			Elargir son espace d'action			
Savoirs	Repérer les points remarquables			Réaliser un parcours efficace			Agir dans un espace de plus en plus éloigné			
Niveau	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
NOM Prénom	La Maman poule rapporte			La Maman poule rapporte les « graines »			La maman-poule évolue dans un espace			
	0 ou 1 « graine »	2 ou 3 « graines » de couleurs différentes	4 ou 5 « graines » de couleurs différentes	Une par une	En 2 ou 3 fois	En une seule fois et rapidement	Très proche	visible	éloigné	Temps

CYCLE 1

ORIENTATION

SITUATION DE RÉFÉRENCE : LA COURSE AUX 5 GRAINES

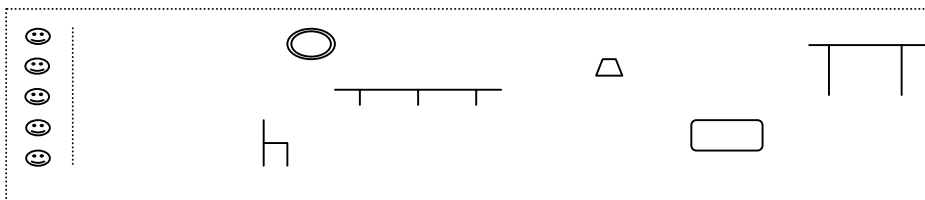
COMPORTEMENTS ATTENDUS	NIVEAU	<u>COMPORTEMENTS OBSERVABLES</u>	SITUATIONS DE REMÉDIATION
ACQUISITION Construire son itinéraire et sa trajectoire SAVOIR VISÉ Repérer les points remarquables	1	Rapporte 0 ou 1 seule « graine »	<ul style="list-style-type: none"> • Vas-y ! • Les maisons
	2	Rapporte 2 ou 3 « graines » de couleurs différentes	<ul style="list-style-type: none"> • Les livreurs • De poste en poste
	3	Rapporte les 5 « graines » de couleurs différentes	<ul style="list-style-type: none"> • De mémoire
ACQUISITION Construire son itinéraire et sa trajectoire SAVOIR VISÉ Réaliser un parcours efficace	1	Rapporte les « graines » une par une	<ul style="list-style-type: none"> • Le sapin de Noël
	2	Rapporte les « graines » en 2 ou 3 fois	<ul style="list-style-type: none"> • Les 6 objets
	3	Rapporte les 5 « graines » en une seule fois et rapidement	<ul style="list-style-type: none"> • L'itinéraire à suivre
ACQUISITION Élargir son espace d'action SAVOIR VISÉ Agir dans un espace de plus en plus éloigné	1	Évolue dans un espace proche de l'enseignant	<ul style="list-style-type: none"> • Le jeu de piste
	2	Rapporte des « graines » de « magasins » visibles	<ul style="list-style-type: none"> • Le petit Poucet
	3	Rapporte des « graines » de « magasins » éloignés	<ul style="list-style-type: none"> • De balise en balise

CYCLE 1	ORIENTATION	Construire son itinéraire et sa trajectoire	Repérer des points remarquables	NIVEAU 1	X
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	

CYCLE 1	ORIENTATION	Construire son itinéraire et sa trajectoire	Repérer des points remarquables	NIVEAU 1	X
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	

VAS-Y !

DISPOSITIF



Matériel:

- Matériel (tapis, chaise...) disposé dans la salle.
- Représentations des différents matériels (photo, dessin, picto...)

Organisation de la classe:

$\frac{1}{2}$ classe ou classe entière.

CONSIGNES

Rejoindre le matériel représenté sur l' « image »

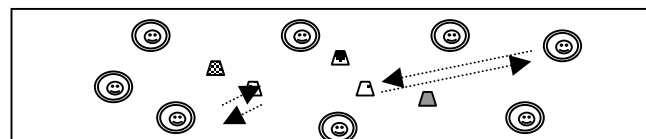
- Une « image » par élève.
- Les élèves vont se placer et restent près du matériel représenté sur l' « image »
- L'enseignant vérifie.
- Répéter plusieurs fois en changeant d' « image ».

RELANCES

- Augmenter le nombre d'éléments.
- Varier les lieux (classe, cour, école...)
- Varier le mode de représentation (photo, dessin, picto...)
- Matériel identique dans la forme, mais différent dans la couleur (cerceaux, balles...)

LES MAISONS

DISPOSITIF



Matériel:

- Autant de « maisons » (cerceaux) que d'élèves dispersés dans la salle.
- 1 signal sonore (clochette, tambourin...)
- 4 ou 5 cônes de couleurs différentes (1 par couleur)
- Collections d'objets de même couleur disposés sous les cônes correspondants.

Organisation de la classe:

- $\frac{1}{2}$ classe

CONSIGNES

Au signal, aller chercher un objet et le rapporter dans sa « maison ».

- Chaque élève choisit une « maison ».
- Au 1^{er} signal, aller chercher un objet sous le plot de son choix. le rapporter à sa « maison ».
- Au 2^{ème} signal, aller chercher un objet sous un autre plot, le rapporter à sa « maison ».
- Recommencer plusieurs fois.
- Le maître vérifie qu'il y a autant d'objets de couleurs différentes que de signaux donnés.

RELANCES

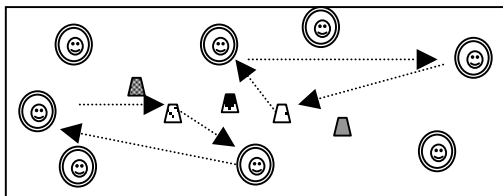
- Aller chercher 2 objets de couleurs différentes avant de revenir dans sa « maison ».

CYCLE 1	ORIENTATION	Construire son itinéraire et sa trajectoire	Repérer des points remarquables	NIVEAU 1	
				NIVEAU 2	X
				NIVEAU 3	

CYCLE 1	ORIENTATION	Construire son itinéraire et sa trajectoire	Repérer des points remarquables	NIVEAU 1	
				NIVEAU 2	X
				NIVEAU 3	

LES LIVREURS

DISPOSITIF



Matériel:

- autant de « maisons » (cerceaux) que d'élèves dispersés dans la salle.
- 1 signal sonore (clochette, tambourin...)
- cônes de couleurs différentes (1 par couleur)
- collections d'objets de même couleur disposés sous les cônes correspondants.

Organisation de la classe:

- chaque élève est tour à tour « livreur » ou « client » à l'annonce du maître.

CONSIGNES

Pour le livreur : aller chercher un objet de couleur désignée et le porter au client nommé ; revenir dans sa « maison »

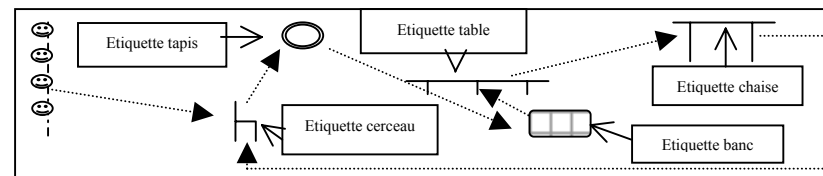
- Chaque élève choisit une « maison ».
- Le maître désigne un livreur.
- Le client reste dans sa « maison ».

RELANCES

- Livrer plusieurs objets.
- Augmenter le nombre de livreurs travaillant simultanément.

DE POSTE EN POSTE

DISPOSITIF



Matériel:

- Plusieurs éléments (un banc, un cerceau, une chaise, un tapis, une table,) disposés dans la salle.
- Sur chaque élément :
 1. une étiquette représentant un élément différent (voir plan ci-dessus ; par exemple étiquette chaise sur la table, étiquette table sur le banc, etc...)
 2. des objets identiques (par la couleur, ou la forme,....) en nombre supérieur au nombre d'élèves

Organisation de la classe: Par $\frac{1}{2}$ classe

CONSIGNES

Collecter 5 objets différents en respectant le parcours imposé par les étiquettes

- Départ échelonné des élèves ; l'enseignant désigne pour chaque élève le point de départ.
 - A chaque élément, collecter un objet et se rendre à l'élément suivant représenté sur l'étiquette
- Pour l'enseignant :
- Pendant l'activité se poster près d'un élément et vérifier le respect de l'itinéraire
 - A la fin de l'activité : vérifier que chaque élève a collecté les 5 objets différents (possibilité de faciliter cette évaluation en variant les justificatifs de passage : gommettes à coller, anneaux sur abaque,...)

RELANCES

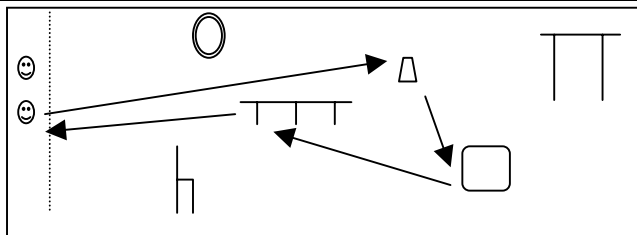
- Poster des contrôleurs à chaque élément
- Matérialiser l'itinéraire effectué par l'élève sur une maquette (un plan).

CYCLE 1	ORIENTATION	Construire son itinéraire et sa trajectoire	Repérer des points remarquables	NIVEAU 1	
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	X

CYCLE 1	ORIENTATION	Construire son itinéraire et sa trajectoire	Réaliser un parcours efficace	NIVEAU 1	X
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	

DE MÉMOIRE

DISPOSITIF



Matériel:

- Éléments disposés dans la salle

Organisation de la classe:

- Par binôme : un modèle/un imitateur

CONSIGNES

Pour l'imitateur :

Refaire le circuit en respectant exactement l'itinéraire de son modèle

- Le modèle crée un circuit en passant par 3 éléments
- L'imitateur observe, puis refait le même circuit
- Le modèle contrôle

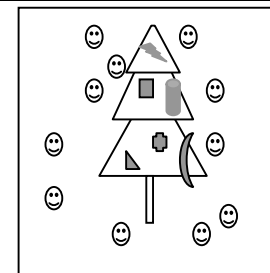
Inverser les rôles .

RELANCES

- Augmenter le nombre d'éléments du circuit

LE SAPIN DE NOEL

DISPOSITIF



Matériel:

- Un sapin tracé au sol
- 2 jouets identiques par élève. Autant de jouets différents que d'élèves.
- Un des 2 jouets posé sur le sapin, l'autre tenu par l'élève

Organisation de la classe:

- $\frac{1}{2}$ classe. Les élèves sont répartis autour du sapin.

CONSIGNES

Cacher ses deux jouets au même endroit

1^{er} temps : Aller cacher son jouet dans la salle où l'on veut.

2^{ème} temps : Revenir au sapin. Prendre son deuxième jouet et aller le cacher à côté du premier.

L'enseignant contrôle la présence des 2 jouets au même endroit

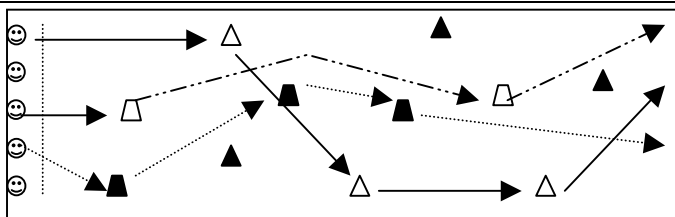
RELANCES

- Entrecouper les deux temps par une ronde autour du sapin (permet un effort de mémorisation plus important et une modification des repères dans l'espace)

CYCLE 1	ORIENTATION	Construire son itinéraire et sa trajectoire	Réaliser un parcours efficace	NIVEAU 1	
				NIVEAU 2	X
				NIVEAU 3	

LES 6 OBJETS

DISPOSITIF



Matériel:

- 4 parcours différenciés par leur couleur et matérialisés par 6 cônes disposés dans la salle (6 bleus, 6 jaunes, 6 rouges, 6 verts).
- Par couleur, 6 lots de gommettes différentes (ou autres objets), disposer 1 lot de gommettes sous chacun des cônes en respectant la couleur.

par exemple :

cône jaune 1 : petits ronds jaunes

cône jaune 2 : grands ronds jaunes

cône jaune 3 : petits carrés jaunes, etc

- Possibilité d'installer avec l'aide des élèves

Organisation de la classe:

- Par $\frac{1}{2}$ classe

CONSIGNES

Collecter les 6 gommettes différentes de la couleur imposée.

Le maître : échelonner les départs en indiquant à chacun la couleur à suivre.

L'élève : passer à chaque cône de sa couleur et ramasser 1 gommette.

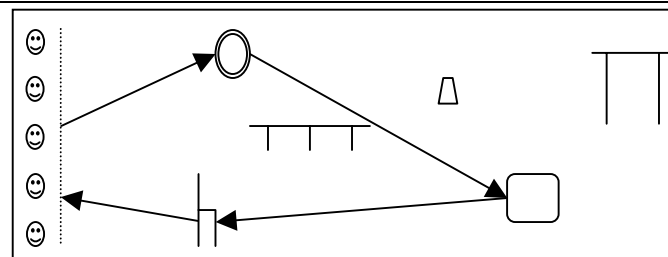
RELANCES

- Diminuer ou augmenter le nombre de cônes.
- Ramener le plus de gommettes possibles en un temps donné.

CYCLE 1	ORIENTATION	Construire son itinéraire et sa trajectoire	Réaliser un parcours efficace	NIVEAU 1	
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	X

L'ITINÉRAIRE À SUIVRE

DISPOSITIF



Matériel:

- Eléments nombreux dispersés dans la salle
- Plusieurs plans du dispositif
- Sur chaque plan, tracé d'un parcours passant par plusieurs éléments
- Autant de parcours différents que de binômes

Organisation de la classe:

- Elèves par binômes : un promeneur/un observateur
- Deux plans identiques par binôme

CONSIGNES

Pour le promeneur :
Suivre l'itinéraire tracé sur le plan

Pour l'observateur :

Contrôler le respect de l'itinéraire par son promeneur.

Inverser les rôles en changeant de plan.

RELANCES

- Diminuer ou augmenter la longueur de l'itinéraire
- Complexifier l'itinéraire (tourner autour, passer dessous, ...)

CYCLE 1	ORIENTATION	Elargir son espace d'action	Agir dans un espace de plus en plus éloigné	NIVEAU 1	X
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	

CYCLE 1	ORIENTATION	Elargir son espace d'action	Agir dans un espace de plus en plus éloigné	NIVEAU 1	
				NIVEAU 2	X
				NIVEAU 3	

Le JEU DE PISTE

DISPOSITIF

Espace proche et connu (salle de classe, couloir, préau, cour de récréation,...)
Un circuit jalonné de repères visibles de l'un à l'autre.
Des caisses disposées sur le parcours.

Matériel:

- Pour jalonner : cônes, épingles à linge, brins de laine,...
- X caisses contenant des objets (un objet par équipe)

Par exemple : caisse N°1 : des voitures miniatures
caisse N° 2 : des nounours, etc ...

Organisation de la classe: Par groupes de 3 élèves

CONSIGNES

Rapporter les x objets rencontrés en suivant l'itinéraire jalonné

Départs échelonnés des équipes
A chaque caisse rencontrée, prendre un objet

Ne pas enlever les jalons.

RELANCES

- Allonger le parcours (plus d'objets)
- Changer d'espace (espace moins connu)
- Faire le parcours seul
- Plusieurs parcours (jalons différents) se croisant. Suivre le parcours de son jalon

LE PETIT POUCKET

DISPOSITIF

Espace connu (école, parc)

Matériel:

- 5 à 6 objets identiques par binôme : (ex : 5 cerceaux, 5 plots, 5 voitures,...)

Organisation de la classe:

- Elèves par binômes : un traceur/un suiveur

CONSIGNES

Le suiveur retrouve son traceur

Pour le traceur : tracer un parcours en déposant des objets visibles de l'un à l'autre. Se cacher à l'arrivée du parcours. (La cachette est très proche du dernier objet)

Pour le suiveur : faire le parcours en suivant les objets. Ramasser les objets sur son passage et retrouver son traceur.

Inverser les rôles

RELANCES

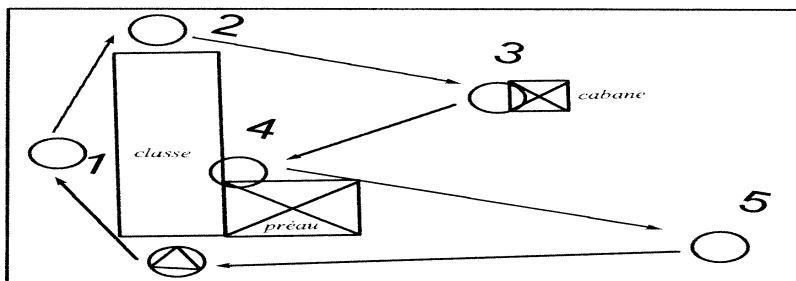
- Dans un premier temps, le parcours peut-être tracé par l'enseignant, les suiveurs évoluant classe entière, puis par $\frac{1}{2}$ classe, par $\frac{1}{3}$ classe,
- Plusieurs parcours tracés par l'enseignant, un trésor caché au bout
- Allonger le parcours (plus d'objets)
- Changer d'espace (espace moins connu)
- Varier la visibilité des objets (plus petite taille)

CYCLE 1	ORIENTATION	Elargir son espace d'action	Agir dans un espace de plus en plus éloigné	NIVEAU 1	
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	X

DE BALISE EN BALISE

DISPOSITIF

Espace d'évolution assez vaste, dans un milieu connu
 Cônes installés par l'enseignant. Chaque cône n'est visible qu'à partir du précédent.
 Sous chaque cône, des objets identiques. Par exemple, cône 1, des voitures miniatures ; cône 2, des nounours ; etc...



Matériel:

- 5 cônes
- 5 lots d'objets identiques (chaque lot comprend au moins autant d'objets que d'équipes)

Organisation de la classe: Par équipes de 3 élèves

CONSIGNES

Rapporter les 5 objets en suivant le parcours de cône en cône

Départ échelonné des équipes. Rester ensemble.

A chaque cône, prendre un objet.

Ne pas déplacer les cônes.

RELANCES

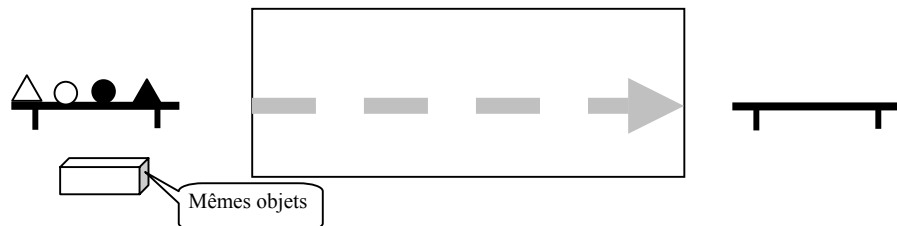
- Mettre des repères différents (planchettes, foulards,...) à différentes hauteurs
- Allonger le parcours
- Complexifier le parcours (éloigner les cônes)
- Réaliser le parcours en milieu moins connu
- Réaliser le parcours seul

CYCLE 1	ORIENTATION	Diversifier ses sources d'information	Retenir les informations les plus pertinentes	NIVEAU 1	X
				NIVEAU 2	
				NIVEAU 3	

CYCLE 1	ORIENTATION	Diversifier ses sources d'information	Retenir les informations les plus pertinentes	NIVEAU 1	
				NIVEAU 2	X
				NIVEAU 3	

OBJETS A REPLACER

DISPOSITIF



Matériel:

- Sur un banc, une série d'objets.
- Dans une caisse, les doubles de ces objets en vrac.
- A l'opposé de la salle, un banc vide.

Organisation de la classe:

- Par équipes

CONSIGNES

Aller reproduire la même installation sur le banc vide.

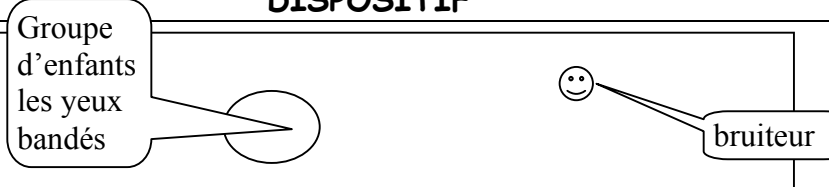
- Chaque enfant ne transporte qu'un objet à la fois..

RELANCES

- L'installation à reproduire est dessinée ou photographiée.
- Etre le plus rapide possible. Transporter plusieurs objets à la fois .
- Placer plus d'objets que nécessaire dans la caisse.
- Varier la difficulté de l'installation, nombre, variété des objets.

LE BRUITEUR

DISPOSITIF



Matériel:

- Foulards
- Sources de bruits (sifflets, tambourin, triangles...)

Organisation de la classe:

- $\frac{1}{2}$ classe aveugles, les yeux bandés.
- $\frac{1}{2}$ classe protecteurs, autour de la salle ou 1 accompagnateur par élève.
- L'enseignant, bruiteur.

CONSIGNES

Les aveugles :
Rejoindre le bruiteur.

Les protecteurs :
Prévenir l'aveugle de la présence d'obstacles.

RELANCES

- Le bruiteur joue par intermittence. (5 secondes toutes les 20 secondes)
- Plusieurs bruiteurs simultanément (bruits différents avec l'enseignant chef d'orchestre)

CYCLE 1

ACTIVITE :

SITUATION DE RÉFÉRENCE :

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

ACTIVITÉ JEUX COLLECTIFS

ACTIVITE :
CYCLE 1

Situation de référence :

ACQUISITIONS									
Savoirs									
Niveau	1	2	3	1	2	3	1	2	3
NOM Prénom									