**REUNION CYCLE 3**

**Mercredi 21 septembre 2016**

**13h30-16h30 ; collège de Meythet**

GROUPE EPS

**1) Découverte des documents**

Le travail effectué par les enseignants du primaire sur les repères de progressivité n’avait pas été communiqué aux enseignants du collège.

Un échange sur les repères de progressivité EPS a donc été mis en place en début de réunion.

**2) Travail autour des programmations**

Lors des réunions précédentes, nous avions constaté que les activités proposées en EPS pouvaient être bien différentes selon les écoles, en fonction des infrastructures, du matériel et du budget.

Un échange a été mis en place, également, autour des programmations du collège de Meythet et de l’école élémentaire du centre de Meythet.

Nous avons constaté que, sur les 3 années du cycle (CM1/CM2, 6ème) tous les champs d’apprentissage sont travaillés.

Les activités de combat ne sont pas travaillées au collège mais sont travaillées en élémentaire.

Les activités artistiques ne sont pas travaillées en 6ème mais sont travaillées en élémentaire.

A noter que les élèves arrivent au collège avec un niveau de natation très hétérogène. Certains enfants n’ont pas fait natation depuis le niveau CE1 faute de créneaux disponibles dans les bassins (priorité donnée aux élèves de cycle 2).

**3) Travail autour d’un champ**

Nous travaillons autour du thème « produire une performance, maximale, mesurable à une échéance donnée » et plus particulièrement la course.

Ce qui se fait en élémentaire :

Course longue avec passage de brevet USEP (temps de course pour les CM1 = 12 minutes et pour les CM2 = 15 minutes)

Ce qui se fait au collège :

En général, on ne court pas sur 12 minutes ou 15 minutes à la suite mais sur des temps fractionnés : exemple 9 minutes + 6 minutes

1ère séance = test de VMA pour élaborer les niveaux ; chaque élève connait ainsi son niveau maximum

On peut alors, lors des séances suivantes, travailler différentes « performances »

Exemples :

- allure verte, entre 50% et 60% de son maximum = je m’échauffe ; c’est facile, je ne suis pas essoufflé, je peux parler

- allure orange, entre 60% et 70% de son maximum = endurance ; cela reste facile mais je suis plus essoufflé

- allure rouge, entre 80% et 90% de son maximum = endurance performance ; je suis essoufflé, j’ai du mal à parler

- allure noire = vitesse ; très difficile

Exemple de séance

Sur la piste, une zone départ et plusieurs cônes installés à différentes distances.

But de l’exercice :

Courir à une allure de 80%

Arriver à son cône en 30 secondes puis revenir à la zone départ en 30 secondes soit une minute pour faire l’aller-retour (coup de sifflet pour se repérer dans le temps)

Tous les élèves vont donc travailler la même compétence, la même capacité mais en fonction de sa VMA, chaque enfant aura un cône différent.

On peut courir 3 fois 3 minutes avec à 1 minutes de repos à chaque fois.