

**MINISTERE DE L'EDUCATION NATIONALE,
DE L'ALPHABETISATION ET DE LA PROMOTION
DES LANGUES NATIONALES**

**DIRECTION GENERALE DE LA RECHERCHE EN
EDUCATION ET DE L'INNOVATION PEDAGOGIQUE**

**DIRECTION DE LA PRODUCTION DES MOYENS
DIDACTIQUES ET DES TECHNOLOGIES**

ACTIVITES PHYSIQUES EDUCATIVES

CP1- CP2-CE1-1^{ère} et 2^{ème} années Bilingue

Guide de l'enseignant

LES AUTEURS

OUEDRAOGO Mahamadi	Inspecteur de l'Enseignement du 1 ^{er} Degré
HAMA/ OUEDRAOGO Binta	Inspecteur de l'Enseignement du 1 ^{er} Degré
ZOGDIA Dieudonné	Inspecteur de l'Enseignement du 1 ^{er} Degré
HIEN/FOFANA Aminata	Conseiller Pédagogique Itinérant
YAMEOGO Désiré	Instituteur Certifié

PRÉFACE

« L'Education est le logiciel de l'ordinateur central qui programme l'avenir des sociétés », disait Joseph Ki-ZERBO. Elle constitue un pari que toutes les nations doivent gagner car elle confère à l'individu son statut d'être humain à part entière, c'est-à-dire autonome, intégré et acteur de changement positif.

C'est la raison pour laquelle le gouvernement du Burkina Faso en fait son cheval de bataille à travers l'élaboration et la mise en œuvre de divers plans et programmes de développement de son système éducatif.

Ainsi, dans le contexte socio-économique, culturel et politique qui est le nôtre, et à l'heure où les systèmes éducatifs connaissent des mutations importantes en raison non seulement de l'émergence de nouveaux besoins éducatifs au plan national, mais aussi au regard des enjeux socioéconomiques aux niveaux sous régional et mondial, il nous est apparu impérieux de revisiter notre curriculum, nos outils d'éducation et de formation pour mieux les adapter aux nouvelles réalités, mais également pour doter les enseignants d'instruments pédagogiques devant les orienter dans leur action quotidienne.

Ces actions sont d'une nécessité absolue et conditionnent la qualité qui doit caractériser l'éducation afin qu'elle atteigne son objectif. A ce sujet, nous savons que la qualité est tributaire de plusieurs facteurs dont la qualification et la prestation des enseignants.

C'est dans ce sens que le gouvernement du Burkina Faso a entrepris, avec l'appui de la Banque Mondiale, la mise en œuvre du projet d'Amélioration de l'Accès et de la Qualité de l'Education (PAAQE). La composante II de ce projet est centrée sur l'amélioration de la qualité du processus d'enseignement et d'apprentissage. Les principaux axes de cette amélioration sont entre autres, la réforme du curriculum, la formation initiale et continue des enseignants, la disponibilité des manuels scolaires et des guides pédagogiques.

Le présent guide a été élaboré dans ce cadre, dans un contexte de relecture des curricula des différents niveaux de l'éducation de base ; il s'appuie sur les manuels et les guides existants tout en prenant en compte l'Approche Pédagogique Intégratrice (API).

C'est le lieu pour moi de remercier vivement nos partenaires du PAAQE ainsi que tous les acteurs qui ont œuvré à la réalisation dudit guide. C'est un outil d'aide à la conception de l'intervention pédagogique et c'est avec une grande fierté que nous le mettons à la disposition des enseignants à qui nous souhaitons d'en faire bon usage.



Pr Stanislas OUARO

*Ministre de l'Éducation nationale, de l'Alphabétisation et
de la Promotion des Langues nationales*

AVANT-PROPOS

Le Burkina Faso s'est engagé depuis mars 2013 dans un vaste chantier de réforme curriculaire de l'éducation de base, dans le cadre de la mise en œuvre des textes fondamentaux régissant sa politique éducative. La réforme trouve son fondement dans la loi n°013-2007/AN du 30 juillet 2007 portant loi d'orientation de l'éducation. Elle s'inscrit dans le cadre global de la réforme du système éducatif et institue le continuum éducatif. Celui-ci comprend : le préscolaire, le primaire, le post primaire et l'éducation non formelle. Cette réforme repose sur une volonté politique d'apporter des améliorations significatives à notre système éducatif dans le sens de le rendre plus pertinent et plus performant tout en tenant compte des spécificités. C'est la raison pour laquelle une relecture des curricula a été amorcée. Par conséquent, pour une exploitation judicieuse des nouveaux contenus, il est impératif de disposer dans les classes de guides pédagogiques.

Le présent guide d'enseignement des Activités Physiques Educatives (APE) répond à cette préoccupation. Il est construit en lien avec la nouvelle approche pédagogique dénommée "Approche pédagogique intégratrice" (API) qui a pour fondement le socioconstructivisme impliquant de fait le paradigme de l'apprentissage. Cette théorie favorise la construction des connaissances par les apprenants en interaction avec d'autres acteurs et l'environnement. En application du principe d'éclectisme de l'API, il est proposé entre autres des situations d'intégration en vue d'initier les apprenants à la résolution de problèmes complexes.

Il a été élaboré pour servir de document de base aux enseignantes et enseignants du Burkina, en vue de les outiller pour réussir les activités physiques éducatives, combien importantes dans l'éducation complète de l'apprenant.

Il vient combler un vide dans le domaine et pourra du reste, apporter de la plus-value dans la préparation des cours dans les petites classes. Il propose des orientations pédagogiques et des exemples de fiches de leçons.

Les APE sont une branche de l'Education Physique et Sportive (E.P.S.) à l'école qui s'adressent particulièrement aux tout petits, c'est-à-dire, les apprenants des classes du Cours Préparatoire 1^{ère} année (CP1), du Cours Préparatoire 2^{ème} année (CP2), du Cours Élémentaire 1^{ère} année (CE1), des 1^{ère} et 2^{ème} Années du bilingue. Leurs activités sont dominées essentiellement par les jeux et la manipulation d'objets. Il n'y a donc là

aucune notion de pratique sportive eu égard à leur immaturité physique, intellectuelle et sociale.

La séance manipulation est la séance au cours de laquelle, différents objets sont proposés à l'apprenant pour lui permettre de jouer. Cependant, la séance manipulation peut aussi se dérouler sans objet spécifique à manipuler : on parle alors de manipulation sans objet.

La séance jeu est une séance au cours de laquelle les apprenants doivent effectivement pratiquer un jeu ayant des règles et des critères d'évaluation qui leur sont propres.

En APE, il existe deux types de jeux qui sont : le jeu problème et le jeu performance.

- **le jeu problème**

Ce type de jeu exige des apprenants un effort d'adaptation motrice. Chaque jeu pose aux apprenants un problème dont la solution ne leur est pas donnée. Dans ces jeux, il s'agit soit de course poursuite, soit de jeu avec objets divers.

L'apprenant connaît le problème, il sait où il doit aboutir, mais il ne possède pas les solutions. Il est donc fait appel à toute sa dimension cognitive.

- **le jeu performance.**

Ce jeu n'exige pas des apprenants un effort de réflexion particulier :

- l'apprenant procède par démonstration ;
- il sait ce qu'il doit faire ;
- il sait comment il doit le faire.

Dans les jeux performance, il s'agit le plus souvent de réagir au bon moment, à un signal convenu (sonore ou visuel) pour réaliser un déplacement rapide à base de course, de saut, de lancer, de franchissement d'obstacles, etc.

Ce sont des jeux d'attention, de réflexe, de vivacité au cours desquels les qualités physiques sont toujours sollicitées.

Les utilisateurs du présent guide pourraient faire parvenir leurs contributions à la DGREIP dans le but d'améliorer sa prochaine édition.

LES AUTEURS

SIGLES ET ABREVIATIONS

APC : Approche par les compétences

APE : Activités Physiques Educatives

API : Approche Pédagogique Intégratrice

AS: Animation Sportive

ASEI- PDSI: Activity, Student, Experiment, Improvisation/Plan, Do, See, Improve

CE1 : Cours Elémentaire 1^{ère} Année

COC : Cadre d'orientation du curriculum

CP1 : Cours Préparatoire 1^{ère} Année

CP2 : Cours Préparatoire 2^{ème} Année

DE : Directeur d'Ecole

DGREIP : Direction générale de la recherche en éducation et de l'innovation pédagogique

DPEPPNF : Direction provinciale de l'éducation préscolaire primaire et non formelle

DREPPNF : Direction régionale de l'éducation préscolaire, primaire et non formelle

ENEP : École nationale des enseignants du primaire

EPB : Ecole primaire bilingue

EPC : Ecole primaire classique

EPS : Education Physique et Sportive

PDT : Pédagogie du texte

PPO : Pédagogie par les objectifs

PREMIERE PARTIE

I. ORIENTATIONS DE L'APPROCHE PEDAGOGIQUE INTEGRATRICE(API).

I.1. ORIENTATIONS GENERALES

I.1.1. Les fondements de l'API

L'Approche Pédagogique Intégratrice (API) a pour fondement le socioconstructivisme qui induit le paradigme de l'apprentissage.

Le socioconstructivisme est une théorie éducative qui met l'accent sur la construction du savoir par l'apprenant lui-même en relation avec ses pairs et son environnement social.

Il met l'accent sur *l'aspect relationnel* de l'apprentissage. L'élève élabore sa compréhension d'une réalité par la comparaison de ses perceptions avec celles de ses pairs, de l'enseignant et celles de son environnement. (**Lasnier**).

L'acquisition des connaissances passe donc par un processus qui va du social (connaissances interpersonnelles) à l'individuel (connaissances intra- personnelles).

Le paradigme de l'apprentissage place *l'acte d'apprendre* au cœur des préoccupations de l'enseignant. Ainsi dans son action, l'enseignant met l'accent sur l'apprenant. La relation pédagogique tend à mettre celui-ci, *en tant qu'acteur de son apprentissage*, au centre de l'action pédagogique. L'enseignant devient un facilitateur. Les qualités comme l'autonomie, la liberté, l'initiative, l'invention, la créativité et la capacité à la coopération, à la recherche, à la participation sont développées.

Par ailleurs, l'API se fonde sur le principe de *l'éclectisme didactique*, c'est-à-dire qu'elle se nourrit des avantages des approches pédagogiques telles que *la pédagogie par les objectifs (PPO)* et *l'Approche Par les Compétences (APC)*. L'API intègre également au plan didactique les stratégies et les démarches actives telles que la *Pédagogie du texte (PDT)* et l'ASEI-PDSI (Activity, Student, Experiment, Improvisation/Plan, Do, See, Improve (ASEI-PDSI) pour l'enseignement des sciences d'observation et des mathématiques. L'approche pédagogique intégratrice reste ouverte à toute autre approche et démarche probante dans les sciences de l'éducation.

I.1.2. Les principes de l'API

La mise en œuvre de l'approche pédagogique intégratrice (API) exige le respect des principes didactiques suivants :

- le principe de l'éclectisme didactique qui consiste en une ouverture à toutes les approches pédagogiques utiles à l'efficacité de l'enseignement / apprentissage ;
- Le principe de la centration sur l'apprenant qui le responsabilise et le place au cœur du processus d'enseignement/apprentissage ;
- Le principe de rationalisation qui consiste en une utilisation efficiente et efficace des moyens appropriés pour atteindre les objectifs ;
- Le principe d'équité qui consiste en la satisfaction du souci d'accorder à tous les enfants, sans distinction, leur droit à l'éducation notamment par la prise en compte des enfants à besoins spécifiques (enfants en situation de handicap, enfants dans la rue, enfants et personnes vulnérables...) ;
- Le principe d'éducabilité qui repose sur l'hypothèse selon laquelle tous les apprenants devraient être capables d'acquérir les notions enseignées à l'école, pour autant que les conditions d'enseignement soient optimales pour chacun d'eux ;
- le principe de contextualisation du processus d'enseignement/apprentissage qui consiste à la prise en compte des réalités proches du vécu quotidien des apprenants ;
- le principe du multilinguisme qui est défini comme la maîtrise de deux langues au moins qui doivent devenir des matières d'enseignement, mais également des langues d'enseignement ;
- le principe de lier théorie et pratique qui consiste en l'établissement de liens fonctionnels entre les savoirs théoriques et pratiques.

I.1.3. ORIENTATIONS SPECIFIQUES AU CHAMP DISCIPLINAIRE

Le champ disciplinaire regroupe les quatre (4) disciplines qui sont : EPS, ART, CULTURE et PRODUCTION.

L'objectif général du champ est de pratiquer l'Education Physique et Sportive, l'art, la culture et la production du milieu.

II. PRESENTATION SUCCINCTE DES NOUVEAUX CURRICULA

Les contenus des curricula sont structurés autour de quatre champs disciplinaires qui sont :

1. langue et communication
2. mathématiques, sciences et technologie
3. sciences humaines et sociales
4. EPS, art, culture et production

Pour chaque champ disciplinaire, il est formulé :

- un Objectif Général (OG) en rapport avec le champ disciplinaire;
- des Objectif Intermédiaire (OI) en rapport avec les disciplines/activités du champ disciplinaire;
- des Objectifs Spécifiques (OS) en rapport avec les connaissances et habiletés à faire acquérir à partir des contenus spécifiques.
- des contenus spécifiques en rapport avec le niveau et le sous cycle considérés.

Les contenus des curricula sont logés dans un cadre logique qui comporte les éléments suivants : les objectifs spécifiques, les domaines taxonomiques, les contenus spécifiques, les méthodes, techniques et procédés, le matériel et support, les outils ou instruments d'évaluation.

III. DOCUMENTS D'ACCOMPAGNEMENT

III.1. OUTIL DE PLANIFICATION

L'outil de planification des contenus détermine par niveau et par discipline, les contenus de chaque sous-cycle ainsi que le volume horaire trimestriel et annuel.

III.2. OUTIL DE GESTION

L'outil de gestion des contenus véhicule les informations relatives au nombre de séances consacrés à l'exécution de chaque contenu disciplinaire et au volume horaire trimestriel et annuel.

NB. : Les contenus sont les mêmes au CP1, CP2, CE1, 1^{ère} et 2^{ème} Années bilingue. La différence se situe dans les titres développés et l'endurance dans l'exécution des différentes activités.

L'enseignant doit laisser l'apprenant agir sous sa conduite tout en respectant ce qui suit :

- Trente (30) minutes sont consacrées à la partie principale de la séance ;
- Les contenus sont planifiés à l'échelle mensuelle, trimestrielle et annuelle ;
- La progressivité dans les contenus est observée ;
- L'évaluation des acquis est obligatoire ;
- Les séances d'intégration doivent être effectives.

IV. GUIDE D'EXECUTION

Le guide d'exécution décline les instructions officielles relatives à l'enseignement/ apprentissage des différentes disciplines, leurs principes didactiques et démarches méthodologiques ainsi que quelques recommandations utiles à la mise en œuvre des curricula.

IV.1. ORIENTATIONS SPECIFIQUES AUX APE

IV.1.1. OBJECTIF INTERMEDIAIRE : développer la psychomotricité

IV.1.2. Objectifs spécifiques de l'APE

- Exécuter des mouvements avec des objets ou sans objet
- Pratiquer des jeux

IV.2. IMPORTANCE DE L'APE

Les APE chez l'apprenant répondent à une nécessité pédagogique et apparaissent comme un des moyens d'action pour réaliser les objectifs de l'apprentissage. Elles répondent à un véritable besoin de mouvement chez l'apprenant.

L'apprenant a un besoin naturel de courir, de sauter, de jongler, de jouer avec les objets et avec les autres enfants.

Les APE permettent d'/de :

- ✓ agir sur la personnalité globale de l'apprenant ;
- ✓ permettre le contrôle de soi ;
- ✓ favoriser les communications, les différentes formes d'expressions ;
- ✓ participer à l'éducation à la santé, à la sécurité et à la citoyenneté ;
- ✓ favoriser la construction des compétences utiles dans la vie de tous les jours (se repérer, évaluer, contrôler) ;

- ✓ favoriser le développement de la langue orale et écrite (parler, lire, écrire) ;
- ✓ participer au développement global de l'apprenant ;
- ✓ développer les possibilités mentales et de conception de celui-ci par :
 - la discrimination perceptive ;
 - la compréhension et l'application de règles et consignes ;
 - le choix de conduites adaptées ;
- ✓ enrichir et développer l'équipement moteur par :
 - la prise de conscience du corps : (latéralisation, affinement du geste , la maîtrise du temps et de l'espace , l'exploration de toutes les possibilités motrices (courses, sauts, lancers, etc.) ,le développement des capacités physiologiques de base (apprendre à coopérer et à s'opposer , tenir un rôle dans un jeu ; participer à un but collectif.))

IV.3. INSTRUCTIONS OFFICIELLES EN APE

Au niveau du CP, du CE1, de la 1ère et de la 2ème année du bilingue, il est prévu deux séances de 45 mn par semaine, soit 40 heures 30 mn/an. Les temps d'évaluation, d'intégration sont inclus dans ledit volume horaire.

IV.4. PRINCIPES DIDACTIQUES

Toute séance d'APE doit être intéressante, sécurisante et permettre de développer les capacités des apprenants et d'asseoir une compétence. Pour ce faire, les principes suivants doivent être rigoureusement observés :

- utiliser du matériel/support varié ne présentant aucun danger et en quantité suffisante ;

- éviter de laisser l'apprenant inactif pendant longtemps au cours de la séance ;
- avoir à l'esprit que les apprenants doivent effectivement jouer 30 mn sur les 45mn que dure la séance ;
- favoriser la démarche expérimentale (mettre en place un dispositif qui permet à l'apprenant de chercher, de tâtonner, de trouver, de s'adapter) ;
- favoriser la créativité et le jeu ;
- formuler des consignes brèves, simples, adaptées et veiller à leur strict respect ;
- conserver l'égalité des chances de tous et définir des règles appropriées ;
- concilier l'envie de “ gagner ”, de “ prendre le dessus ”, avec le respect de conventions et de règles strictes ;
- ne pas réprimer les pulsions des apprenants, mais plutôt, les orienter, les canaliser, pour une meilleure efficacité individuelle et collective ;
- proposer aux apprenants des situations pour se rencontrer, discuter, travailler ensemble à la réalisation de projets communs dans un climat d'écoute, de solidarité et de respect de l'autre.

En somme, il faut partir du principe pédagogique fondamental qui dit que c'est à partir de sa pratique personnelle, par sa propre exploration, que l'apprenant maîtrise et comprend une nouvelle situation.

IV.5. DEMARCHES METHODOLOGIQUES/CANEVAS TYPE D'ELABORATION DES FICHES DE L'APPROCHE PEDAGOGIQUE INTEGRATRICE(API)

Etapes	Rôle de l'enseignant (e)	Activités des apprenant (e) s	Observations
Phase présentation (5 mn)			
Rappel de la leçon précédente / Vérification des prérequis (3 mn)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Prise en main - Met les apprenants en rangs devant la classe ; - Vérifie les tenues de sport et ceux qui sont indisposés ; - Distribue le matériel de sport aux responsables des groupes ; - Conduit les apprenants au terrain. ➤ Mise en train 	<ul style="list-style-type: none"> - Se mettent en rangs ; - Se rendent au terrain 	<ul style="list-style-type: none"> - Exécutent des mouvements spécifiques.
	<ul style="list-style-type: none"> - Invite les apprenants à faire deux tours du terrain et fait faire des mouvements spécifiques (accélération avant- arrière, changement de direction). 		

Motivation (2 mn)	<ul style="list-style-type: none"> - Communiquer les objectifs du jeu du jour et inviter les apprenants à dire ce qui est attendu d'eux : au cours de cette séance, vous devez 	<ul style="list-style-type: none"> - Écouter, échanger au sein de leurs équipes, énoncer ce qui est attendu d'eux au cours de la séance - Nous devons..... 	
Phase développement (30 mn)			
Présentation de la situation d'apprentissage (5mn)	<p>Explique le jeu aux apprenants :</p> <ul style="list-style-type: none"> - nous avons trois groupes de couleur ou trois équipes. - communiquer les règles 	Écouter attentivement et échanger dans les groupes	
Analyse/ échanges/ production (30 mn)	Fait exécuter le jeu dans le respect des règles ; Apprécie et procède à la remédiation s'il y a lieu.	Exécutent le jeu en respectant les règles	
Phase évaluation (10 mn)			
Etape 1/ Retour au calme Evaluation des acquis (5 mn)	<p>Ramène les apprenants au calme</p> <p>➤ Bilan :</p> <ul style="list-style-type: none"> - fait faire les observations ; 	<p>Nomment les meilleures manipulations ;</p> <p>Apprécie la séance ;</p> <p>Rangent le matériel.</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> - Fait nommer les meilleures manipulations reproduites ou présente les résultats ; - fait apprécier la séance. - ramène les apprenants devant la classe - fait ranger le matériel 		
Etape 2 : Ablutions : 5 mn	Fait faire les ablutions	Font leurs ablutions.	
Etape 3 : Activités de prolongement	Invite les apprenants à exécuter l'activité entre camarades dans la cour de récréation. Invite les apprenants à poursuivre le jeu à la maison avec leurs camarades.	Exécutent l'activité dans la cour de l'école. Organisent leurs camarades en vue de pratiquer l'activité à la maison.	

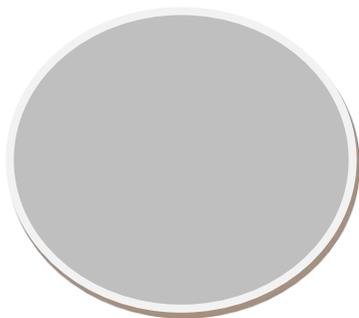
IV.6. ASPECTS ORGANISATIONNELS :

IV.6 .1. ORGANISATION MATERIELLE

La pratique des Activités Physiques Educatives (APE) dans les classes de CP1, CP2, CE1, 1^{ère} et 2^{ème} années bilingue nécessite un terrain bien matérialisé dont la forme et les dimensions peuvent varier selon :

- l'activité prévue (manipulation ou jeu) ;
- l'espace disponible ;
- l'effectif de la classe.

Pour les séances objets : le terrain sera le plus souvent de forme circulaire et se trace selon la formule suivante :



Je cherche d'abord la circonférence

CIRCONFÉRENCE = Intervalle X Effectif de la classe,
puis je cherche le rayon

$$\text{RAYON} = \text{CIRCONFÉRENCE} : 2 \pi$$

L'intervalle ici c'est la distance qui sépare deux apprenants lorsqu'ils sont placés sur la circonférence. Il est de 1,50 mètre.

Pour les séances jeux : la forme du terrain sera fonction du jeu. En effet, chaque jeu impose sa forme et ses dimensions de terrain. Il n'y a donc pas de terrain standard à tracer en début d'année.

. IV.6 .2. COLLECTE DU MATERIEL

A ce niveau, tous les apprenants seront mis à contribution dans la collecte et/ou la confection du matériel aussi bien individuel que collectif destiné à être utilisé dans les différentes activités d'apprentissage.

. IV.6 .3. ORGANISATION PEDAGOGIQUE

Au primaire, la classe est organisée en trois (3) équipes au moins et six (6) équipes au plus de 9 ou 10 membres qui se différencient par le port de bandeaux de couleurs différentes (rouge, jaune, vert). Les critères fondamentaux de l'organisation de la classe sont la taille et le genre des apprenants. Aussi, dans le souci d'équilibrer les forces des équipes, l'enseignant aligne les apprenants en un seul rang par ordre de grandeur croissant (du plus petit au plus grand). Il obtient ainsi un seul rang ; puis selon le nombre d'équipes qu'il désire former, il place les premiers, et sous la forme d'épingle à cheveux il organise le reste du rang derrière ses premiers jusqu'au dernier du rang.

. IV.6 4. RECOMMANDATIONS

- la pratique des APE débute toujours par le nettoyage du terrain et son traçage ;
- la constitution des équipes constitue la seconde phase ;
- l'apprentissage proprement dit des APE commence par des séances de marche aux pas cadencée ;

Pour réussir les enseignements /apprentissage, l'enseignant doit :

- développer des initiatives pour un équipement suffisant et varié ;
- veiller au respect de la programmation annuelle de l'établissement ;
- impliquer tous les apprenants dans le processus d'apprentissage ;
- organiser l'espace pour faciliter l'évolution et assurer la sécurité des apprenants ;
- pratiquer une pédagogie différenciée ;
- centrer les apprentissages sur les apprenants ;
- avoir de la volonté et s'engager dans la mise en œuvre des activités de la discipline ;
- faire appel à des personnes ressources pour les spécificités ;
- veiller à la participation effective des Enfants Handicapés (E.H.) aux activités physiques.

V. ÉVALUATION

L'évaluation régulière des apprentissages et des réalisations des apprenants est l'un des facteurs les plus importants du perfectionnement du rendement scolaire.

Elle est une opération des plus fondamentales de l'enseignement/apprentissage. Elle permet d'accroître constamment la qualité de l'éducation et de l'enseignement au moyen du diagnostic des problèmes qui leur sont inhérents. Elle cherche également à remédier à ces problèmes et à déterminer jusqu'à quel point il serait possible de réaliser les objectifs préconisés par le processus de l'enseignement et de l'apprentissage.

V.1. NORMES ET MODALITES D'EVALUATION

Les activités d'évaluation sont planifiées dans l'outil de gestion des curricula et les orientations générales de définition des normes et modalités de leur mise en œuvre sont définies par le COC.

L'approche pédagogique Intégratrice (API) ayant pour fondement épistémologique le socioconstructivisme, les fonctions et les modes d'évaluation des apprentissages se doivent de respecter les orientations et les principes didactiques de cette nouvelle approche. Il est affirmé à ce propos que « ... La finalité première de l'évaluation n'est pas la sélection mais l'orientation et la remédiation... Le choix des modes d'évaluation doit être en cohérence avec les stratégies d'enseignement/apprentissage utilisées par l'enseignant qui doit tenir compte des domaines taxonomiques des objectifs formulés » (COC, p. 41).

En termes de normes, l'évaluation doit :

- couvrir les trois domaines: cognitif, psychomoteur et socio-affectif ;
- privilégier l'évaluation formative ;
- réaliser les évaluations sommatives (bilan) ;
- utiliser l'évaluation critériée.

S'agissant des modalités, il est retenu :

- une (01) évaluation -remédiation après deux (02) unités d'apprentissage ou leçons, au bout de deux (02) semaines ;

- une (01) situation d'intégration et une évaluation sommative après quatre (04) unités d'apprentissage ou leçons, en principe à la fin de chaque mois ;
- une (01) évaluation/remédiation, une (01) situation d'intégration et une (01) évaluation sommative à la fin de chaque trimestre.

Dans tous les cas, ces orientations sont à adapter à chaque discipline selon sa spécificité.

Les activités d'évaluation comprennent essentiellement l'évaluation formative et l'évaluation sommative.

L'évaluation formative est permanente car elle comprend aussi bien les évaluations faites à la fin de chaque leçon de tous les jours que les évaluations/remédiations, et les situations d'intégration. L'évaluation formative doit privilégier l'auto-évaluation et l'évaluation par les pairs. Elle doit aussi varier les instruments de mesure (questions ouvertes et questions fermées, grille d'observation...). Mais, qu'elle soit formative ou sommative, l'évaluation doit toujours être critériée afin d'être objective et promouvoir la culture de la réussite.

V.2. ACTIVITES D'EVALUATION

Dans le cadre de l'intégration des savoirs, deux types d'évaluation seront mis en œuvre pour compléter les évaluations continues administrées sous formes d'exercices variés au cours des différentes leçons à savoir, l'évaluation/remédiation et la situation d'intégration.

Cette forme d'évaluation formative vise à assurer chez l'apprenant une acquisition suffisante de ressources à travers les apprentissages ponctuels.

Tout comme la situation didactique ou situation d'apprentissage, l'évaluation/remédiation vise à vérifier le degré d'acquisition et de maîtrise des savoirs, savoir-faire et savoir-être nouveaux liés à une discipline. Elle précède les activités de remédiation car elle permet à l'enseignant d'identifier les difficultés majeures ou récurrentes rencontrées par les élèves en termes d'appropriation de ressources (savoirs, savoir-faire et savoir-être) disciplinaires au bout d'une certaine période (mois/trimestre).

Les évaluations auxquelles les élèves sont soumis sont entre autres : les devoirs et exercices (oraux ou écrits, journaliers, bihebdomadaires, mensuels ou trimestriels), les compositions trimestrielles harmonisées et les examens et concours scolaires.

Bien que n'étant pas encore à ce stade au niveau d'une véritable situation-problème, l'évaluation-remédiation doit susciter la mobilisation et l'intégration de plusieurs ressources pour la résolution par l'élève d'un problème scolaire.

Le choix des activités respectera entre autres le principe de **centration** sur l'apprenant qui confère une place importante à l'**évaluation formative**, sans que soient occultés les autres types d'évaluation. De manière pratique, elle est composée de deux parties : un support et une série d'exercices.

Il s'agira donc désormais de pratiquer une évaluation **respectueuse des orientations** prises par le **nouveau curriculum**, c'est-à-dire qu'elle :

- ✓ apprécie autant le résultat que la démarche, les connaissances que les attitudes, le processus que le produit ;
- ✓ combine le suivi de la progression au jugement terminal ;
- ✓ évalue en situation, en faisant appel à des situations concrètes pour l'apprenant ;
- ✓ intègre l'évaluation à l'apprentissage.

V.3. CORRECTION

Après avoir administré une évaluation à sa classe à la fin de chaque thème/chapitre, de chaque mois et /ou trimestre, l'enseignant procédera à sa correction à partir d'une grille de correction.

C'est l'évaluation critérié.

- ❖ L'élaboration d'une grille de correction suit, en général, les étapes suivantes :

➤ **Étape 1 : se donner des critères**

Le recours aux critères présente trois avantages majeurs dans :

- l'évaluation des notes plus justes ;
- la valorisation des éléments positifs dans les productions des élèves ;
- une meilleure identification des élèves à risque.

➤ **Étape 2 : déterminer les indicateurs**

Une fois les critères définis, on passe à la détermination des indicateurs.

L'indicateur se définit comme étant :

- un indice observable dans la production ;
- un élément concret qu'on peut observer directement ;
- un moyen pour opérationnaliser le critère.

Il faut dire ici que si les critères sont relatifs à la compétence et doivent être les mêmes pour toutes les situations évaluant cette compétence, les indicateurs, eux, se réfèrent à la situation et doivent donc être redéfinis pour chaque nouvelle situation en fonction du contexte et des consignes.

- Exemple : pour le critère « présentation correcte de la copie », on peut avoir comme indicateurs : absence de tâche, absence de ratures, 2 ratures au maximum, titre souligné, existence d'une marge...

➤ **Étape 3 : élaborer la grille de correction**

Élaborer une grille de correction, c'est déterminer, pour chaque question ou consigne et chaque critère, des indicateurs (trois ou quatre indicateurs) qui conviennent.

L'élaboration d'une grille de correction nous amène à croiser des critères avec des questions/consignes.

En outre, la grille de correction doit être assortie d'un barème de notation généralement basé sur la règle des 2/3 et celle des 3/4 afin que la grille de correction soit complète.

- **Rappel**

- **La règle des trois quart ($\frac{3}{4}$)** prévoit que

$\frac{3}{4}$ des points sont attribués aux critères minimaux et $\frac{1}{4}$ aux critères de perfectionnement.

Pour un devoir noté sur **10**, affecter **8 points aux critères minimaux** et **2 points aux critères de perfectionnement**.

- **La règle des deux tiers ($\frac{2}{3}$)**

Donner à l'élève trois occasions indépendantes de vérifier la maîtrise du critère, c'est-à-dire pour chaque critère, proposer trois questions (items) :

- deux occasions sur trois de réussite = **maîtrise minimale** du critère;
- trois occasions sur trois de réussite = **maîtrise maximale** du critère.

➤ **QUELQUES PRECISIONS SUR LES CRITERES ET LES INDICATEURS**

- ❖ Le critère est considéré comme une qualité que doit respecter le produit attendu. C'est un regard que l'on porte sur l'objet évalué. Il constitue donc un point de vue selon lequel on apprécie une production. Souvent implicite, il est toujours présent et met en relief les aspects suivants :

- exactitude de la réponse ;
- pertinence de la production ;
- utilisation correcte des outils de la discipline ;
- utilité sociale de la production.

Le critère est de l'ordre du général, de l'abstrait.

Les critères de correction utilisés le plus souvent comme critères minimaux sont :

- La pertinence, c'est-à-dire l'adéquation de la production à la situation, notamment à la consigne et aux supports ;
- L'utilisation correcte des outils de la discipline, c'est-à-dire les acquis relatifs à la discipline (les ressources) ;
- La cohérence, c'est-à-dire l'utilisation logique des outils, ainsi que l'unité du sens de la production.

- ❖ Si le critère donne le sens général dans lequel la correction doit s'effectuer, il reste insuffisant pour assurer une correction efficace. Pour mesurer un critère avec précision, on a recours aux indicateurs. Ceux-ci sont concrets et observables en situation. Ils précisent un critère et permettent de l'opérationnaliser.

On peut recourir à deux types d'indicateurs :

- des **indicateurs qualitatifs**, quand il s'agit de préciser une facette du critère. Ils reflètent alors soit la présence ou l'absence d'un élément, soit un degré d'une qualité donnée (exemple : pour le critère présentation, on peut avoir comme indicateur "absence de rature"). Les indicateurs qualitatifs aident à repérer les sources d'erreur et à y remédier ;
- des **indicateurs quantitatifs**, quand il s'agit de fournir des précisions sur des seuils de réussite du critère. Ils s'expriment alors par un nombre, un pourcentage, une grandeur (exemples : deux tiers des additions sont correctement effectuées, quatre caractéristiques sur cinq doivent être présentes).

V.4. REMEDIATION

La remédiation est une **remise à niveau des élèves ayant des difficultés** dans leurs apprentissages. Elle permet à l'élève de revisiter, de revenir sur ce qu'il n'a pas compris et d'installer la compétence, l'habileté et/ou la capacité visée.

V.4.1. PRINCIPES DE LA REMEDIATION

La remédiation s'établit après le diagnostic que l'enseignant a effectué à l'analyse des résultats de l'évaluation.

Une bonne démarche de « diagnostic-remédiation » repose sur quatre étapes :

- le **repérage** des erreurs ;
- la **description** des erreurs ;
- la **recherche** des sources des erreurs (facteurs intrinsèques et les facteurs extrinsèques) ;
- la mise en place d'un **dispositif** de remédiation.

V.4.2. DEMARCHE DE LA REMEDIATION

V.4.2.1. ORGANISATION DE LA CLASSE

La remédiation peut se mener :

- collectivement si l'enseignant décèle des lacunes communes à une majorité des élèves ;
- en petits groupes si l'enseignant observe que certains élèves rencontrent des difficultés similaires;
- individuellement si l'enseignant a la possibilité de faire travailler chaque élève en particulier.

V.4.2.2. LES ETAPES DE LA REMEDIATION

- **Le repérage des erreurs**

Avant même la séance de mise en commun des travaux des élèves ou des groupes de travail, l'enseignant :

- corrige les copies à l'aide de la grille de correction ;
- relève les critères non maîtrisés et les erreurs récurrentes et importantes ;
- les analyse en vue de dégager les principales pistes de remédiation ;
- organise la séance de remédiation. Pour ce faire, il élabore d'abord un tableau des résultats des élèves.

Ainsi l'enseignant qui a diagnostiqué les faiblesses de ses élèves par critère, les regroupe par rapport aux difficultés jugées similaires pour conduire la remédiation.

V.4.2.3. Exemples d'activités de remédiation

Les activités de remédiation possibles à chacun de ces groupes :

-au premier groupe, l'enseignant peut proposer des activités (exercices) à travers lesquelles ses élèves doivent travailler le lien entre la consigne et le support ;

-au deuxième groupe, l'enseignant peut proposer des activités en lien avec les prérequis, les ressources de la capacité.

Il élabore des activités de remédiation possibles à chacun de ces groupes.

V.4.2.4. Les différentes stratégies de remédiation

▪ Les remédiations par feed-back :

- communiquer à l'élève la correction ;
- recourir à une autocorrection ;
- recourir à la confrontation entre une auto correction et une hétéro correction.

▪ Les remédiations par une répétition ou par des travaux complémentaires

- Révision de la partie de la matière concernée ;
- Par un travail complémentaire (autres exercices) sur la matière concernée ;

▪ Les remédiations par révision des pré requis non maîtrisés (reprendre un apprentissage antérieur ainsi que les parties qui n'ont pu être bénéfiques au regard de la maîtrise minimale de ces pré requis).

Par un travail complémentaire visant à réapprendre ou à consolider des pré requis concernant la matière.

▪ Les remédiations par adoption de nouvelles stratégies d'apprentissage.

Par adoption d'une nouvelle démarche de formation sur la même matière (découpage plus fin, situation d'intégration, par des situations plus concrètes, par des feed-back plus nombreux pour l'élève seul, à l'aide du tutorat, avec le maître...)

Toutefois, il ne faut pas remédier à toutes les difficultés. Cela serait trop long et trop lourd pour l'enseignant. Il faut identifier une ou deux difficultés fréquentes et importantes pour conduire la remédiation.

VI. INTEGRATION

L'opérationnalisation de l'intégration des acquis est réalisée à travers la résolution de situations complexes ou situations d'intégration. La situation d'intégration ou situation problème est dite complexe parce qu'elle constitue un moment de démonstration, de mobilisation et de réinvestissement des ressources pour résoudre un problème proche de la vie courante. En d'autres termes c'est un exercice (devoir, travail, situation problème) donné aux apprenants et qui les obligent à réinvestir l'ensemble des acquis de la séquence (chapitre, thème, unité...) pour apporter une solution à un problème en traitant l'exercice qui leur est proposé.

PRINCIPES DE L'INTEGRATION

La situation d'intégration est composée de trois constituants : un support, une ou plusieurs tâches ou activités et une consigne.

- Le support : c'est l'ensemble des éléments matériels qui sont présentés à l'apprenant (texte écrit, illustration, photo, etc.) Il doit comporter les trois éléments suivants :
 - *un contexte* qui décrit l'environnement dans lequel on se situe ;
 - *de l'information* sur la base de laquelle l'apprenant va agir ;
 - *une fonction* qui précise dans quel but la production est réalisée.
- La tâche : c'est l'anticipation du produit attendu.
- La consigne : c'est l'ensemble des instructions de travail qui sont données à l'apprenant de façon explicite.

La correction des situations d'intégration utilise les mêmes instruments que ceux de l'évaluation-remédiation (grilles d'évaluation, de notation, de correction...).

DEUXIEME PARTIE

EXEMPLES DE FICHES PEDAGOGIQUES DEVELOPPEES

FICHE PEDAGOGIQUE N° : 1

Thème : mouvements simples

Titre : marche aux pas cadencée

Objectifs d'apprentissage : les apprenants doivent être capables de :

- se mettre en rangs ;
- marcher aux pas cadencés en balançant les bras.

Matériel :

- collectif : terrain, sifflet ;
- Individuel : bandeaux.

Documentation: guide APE.

Durée : 45 mn

Technique utilisée : exécution individuelle et en groupes.

DEROULEMENT

Etapes	Rôle de l'enseignant (e)	Activités des apprenant (e) s	Observations
Phase présentation (5 mn)			
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Prise en main - Met les apprenants en rangs devant la classe ; 	<ul style="list-style-type: none"> - Se mettent en rangs ; 	

<p>Rappel de la leçon précédente / Vérification des prérequis (3 MN)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Vérifie les tenues de sport et ceux qui sont indisposés ; - Distribue le matériel d’APE aux responsables des groupes. - Conduit les apprenants au terrain. ➤ Mise en train - Invite les apprenants à faire deux tours du terrain et fait faire des mouvements spécifiques d’échauffement (accélération avant- arrière, changement de direction). 	<ul style="list-style-type: none"> - Se rendent au terrain - Exécutent ces mouvements spécifiques. 	
<p>Motivation (2 mn)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Communique les objectifs du jour et invite les apprenants à dire ce qui est attendu d’eux. 	<p>Écotent, échantent au sein de leur équipe, énoncent ce qui est attendu d’eux.</p>	

Phase développement (30mn)		
Présentation de la situation d'apprentissage (5mn)		
Démonstration verbalisation	<ul style="list-style-type: none"> - Explique l'activité : il s'agit de marcher aux pas cadencés en balançant les bras. - Donne l'exemple. - Invite un apprenant à faire la démonstration au son du sifflet. - Invite deux apprenants puis un groupe de couleur à en faire autant tout en restant alignés. - Pose les questions suivantes : "que fait-il ? Ou que font X et Y ? Est-ce qu'ils marchent aux pas cadencés ? - Fait exécuter et remédie s'il y a lieu. 	<p>-Écoutent, observent attentivement et échangent dans les groupes.</p> <p>-L'apprenant ou son camarade démontre et répond en disant : « je marche aux pas. »</p> <p>-Répètent individuellement (verbalisation).</p>
Analyse/échanges/production (25 mn)	<p>Énonce les consignes</p> <p>Invite le premier groupe a :</p> <ul style="list-style-type: none"> -marquer le pas ; -balancer les bras ; -marcher aux pas cadencés -ne pas quitter les rangs. <p>Invite le deuxième : idem</p> <p>Invite le troisième : idem</p>	Exécutent les consignes.

	Invite tous les groupes : à en faire autant. Corrige et procède à la remédiation s'il y a lieu.	
Phase évaluation (10 mn)		
1^{ère} étape : retour au calme Evaluation des acquis (5 mn)	<p>Ramène les apprenants au calme</p> <p>Bilan :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ fait faire les observations ; ➤ fait apprécier la séance ; ➤ apprécie globalement la séance ; ➤ ramène les apprenants devant la classe ; ➤ fait ranger le matériel. 	<p>Se mettent en situation de retour au calme.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Font les observations ; -Apprécient la séance ; - Retourment devant la classe ; - Rangent le matériel.
Etape 2 : ablutions : (5 mn)	<p>Invite à faire les ablutions</p>	<p>Font les ablutions.</p>
Etape 3 : activités de prolongement : (5 MN)	<p>Invite les apprenants à exécuter la marche aux pas cadencés entre camarades dans la cour de récréation.</p> <p>Invite les apprenants à poursuivre la marche aux pas cadencés à la maison avec leurs camarades.</p>	<p>Exécutent la marche aux pas cadencés dans la cour de l'école.</p> <p>Pratiquent la marche aux pas cadencés avec leurs camarades à la maison.</p>

FICHE PEDAGOGIQUE N° : 2

Thème : manipulation (séance sans objet)

Titre : manipulation sans objet (les membres inférieurs)

Objectifs d'apprentissage : les apprenants doivent être capables de manipuler à souhait leurs membres inférieurs.

Matériel :

- collectif : terrain circulaire, sifflet ;
- individuel : bandeaux.

Documentation: guide d'APE.

Durée : 45 mn

Technique utilisée : exécution individuelle et en groupes.

Déroutement

Etapes	Rôle de l'enseignant (e)	Activités des apprenant (e)	Observations
Phase présentation (5 mn)			
Rappel de la leçon précédente / vérification des prérequis (3 mn)	- Met les apprenants en rangs devant la classe ;	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Prise en main 	
	- Vérifie les tenues de sport et ceux qui sont indisposés ;		
	- Distribue le matériel d'APE aux responsables des groupes.	<ul style="list-style-type: none"> - Se mettent en rangs ; - Se rendent au terrain ; 	

	<ul style="list-style-type: none"> - Conduit les apprenants au terrain. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mise en train - Invite les apprenants à faire deux tours du terrain et fait faire des mouvements spécifiques d'échauffement (accélération avant- arrière, changement de direction). 	<ul style="list-style-type: none"> - Exécutent ces mouvements spécifiques. 	
<p>Motivation (2 mn)</p>	<p>Communique les objectifs du jour et invite les apprenants à dire ce qui est attendu d'eux.</p>	<p>Écoutent, échantent au sein de leur équipe, énoncent ce qui est attendu d'eux au cours de la séance.</p>	

Phase développement (30mn)			
<p>Présentation de la situation d'apprentissage (5mn)</p> <p>Démonstration verbalisation</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Invite les apprenants à occuper le terrain par groupe de couleur. - Explique l'activité : il s'agit de manipuler vos membres inférieurs ; - fait donner un exemple ; - Invite les apprenants à manipuler leurs membres inférieurs. -invite X qui manipule différemment ses membres à reprendre. - Organise les apprenants pour donner un exemple. - Pose les questions suivantes : "que fais-tu? que fait X ?" - Fait répéter et corrige s'il y a lieu. 	<ul style="list-style-type: none"> -Écoute attentivement, échange et observe. -L'apprenant ou son camarade répond en disant : « je saute sur un pied ; je saute sur deux pieds, je tourne mon pied, je balance ma jambe ...» -Répondent et répètent (verbalisation). <p>Répondent et répètent (verbalisation).</p>	
<p>Analyse/échanges/production (25 mn)</p>	<ul style="list-style-type: none"> invite tous les apprenants à faire comme X par groupe : <ul style="list-style-type: none"> - sauter sur un pied ; - sur deux pieds ; - apprécie et procède à la remédiation s'il y a lieu ; 	<p>Exécutent les consignes en respectant les règles.</p>	

	- fait reprendre les manipulations.	
Phase évaluation (10 mn)		
1^{ère} étape : retour au calme Evaluation des acquis (5 mn)	<p>Ramène les apprenants au calme</p> <p>Bilan :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ fait faire les observations ; ➤ fait apprécier la séance ; ➤ apprécie globalement la séance ; ➤ ramène les apprenants devant la classe ; ➤ fait ranger le matériel <p>Invite à faire les ablutions</p>	<p>Se mettent en situation de retour au calme</p> <p>Font les observations.</p> <p>Apprécient la séance.</p> <p>Retournent devant la classe.</p> <p>Rangent le matériel.</p>
Etape2 : Ablutions (5 mn)	<p>Invite les apprenants à exécuter l'activité entre camarades dans la cour de récréation ;</p> <p>Invite les apprenants à poursuivre l'activité à la maison avec leurs camarades.</p>	<p>Exécutent l'activité dans la cour de l'école ;</p> <p>Pratiquent l'activité avec leurs camarades à la maison.</p>
Etape 3 : activités de prolongement : (5 MN)		

FICHE PEDAGOGIQUE N° : 3

Thème : manipulation (séance objets)

Titre : manipulation avec les cordes

Objectifs d'apprentissage : les apprenants doivent être capables de manipuler à leur guise leur corde.

Matériel :

- collectif :
- individuel : cordes.

Documentation: guide d'APE.

Durée : 45 mn

Technique utilisée : exécution individuelle et collective.

DEROULEMENT

Etapes	Rôle de l'enseignant (e)	Activités des apprenant (e) s	Observations
Phase présentation (5 mn)			
<p>Rappel de la leçon précédente/ vérification des prérequis (3 mn)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Prise en main - Met les apprenants en rangs devant la classe ; - Vérifie les tenues de sport et ceux qui sont indisposés; - Distribue le matériel d'APE aux responsables des groupes. - Conduit les apprenants au terrain. ➤ Mise en train - Invite les apprenants à faire deux tours du terrain et fait faire des mouvements spécifiques d'échauffement (accélération avant- arrière, changement de direction). 	<ul style="list-style-type: none"> - Se mettent en rang. - Se rendent au terrain. - Exécutent ces mouvements spécifiques. 	

<p>Motivation (2 mn)</p>	<p>Communique les objectifs de la séance du jour ; Invite les apprenants à dire ce qui est attendu d'eux.</p>	<p>Écotent, échangent au sein de leur équipe, énoncent ce qui est attendu d'eux au cours de la séance.</p>	
<p>Phase développement (30mn)</p>			
<p>Présentation de la situation d'apprentissage (5mn)</p> <p>Démonstration verbalisation</p>	<p>Présentation de l'activité :</p> <ul style="list-style-type: none"> - invite les apprenants à occuper tout le terrain, chacun tenant sa corde ; - explique la manipulation aux apprenants ; - Organise les apprenants pour donner un exemple. - invite les apprenants à jouer avec leur corde ; - laisse les apprenants manipuler leur corde pendant 1 à 2s mn. <p>Fait faire des démonstrations :</p> <ul style="list-style-type: none"> - invite X qui manipule différemment sa corde à reprendre. - pose les questions suivantes : " que fais-tu avec ta corde ? que fait X avec sa corde ? 	<p>Écotent attentivement, échangent et observent.</p> <p>L'apprenant ou son camarade répond en disant : « je saute à la corde » ;</p> <p>Répondent et répètent (verbalisation).</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> - fait répéter et remédie s'il y a lieu. 	
<p>Analyse/échanges/production (25 mn)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Relance l'activité de manipulation : questions à poser (idem). - Multiplie la relance. - Apprécie et procède à la remédiation s'il y a lieu. <p>N.B : il faut permettre à tous les apprenants de pouvoir jouer afin de les valoriser.</p>	<p>Exécutent les consignes ; Répondent et répètent (verbalisation).</p>
<p>Phase évaluation (10 mn)</p>		

<p>1^{ère} étape : retour au calme Evaluation des acquis (5 mn)</p>	<p>Ramène les apprenants au calme</p> <p>Bilan :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ fait faire les observations ; ➤ fait apprécier la séance ; ➤ fait renommer les manipulations reproduites ; ➤ apprécie globalement la séance ; ➤ ramène les apprenants devant la classe ; ➤ fait ranger le matériel 	<p>-se mettent en situation de retour au calme ;</p> <ul style="list-style-type: none"> -font les observations ; -apprécient la séance ; - Répondent (le cerceau, la spirale, saut à la corde, le serpent...). 	
<p>2^{ème} étape : Ablutions : 5 mn</p>	<p>Invite à faire les ablutions.</p>	<p>Font leurs ablutions.</p>	
<p>3^{ème} étape : Activités de prolongement</p>	<p>Invite les apprenants à exécuter l'activité entre camarades dans la cour de récréation.</p> <p>Invite les apprenants à poursuivre la manipulation à la maison avec leurs camarades.</p>	<p>Exécutent l'activité dans la cour de l'école ;</p> <p>Organisent leurs camarades en vue de pratiquer l'activité à la maison.</p>	

FICHE PEDAGOGIQUE N° : 4

Thème : manipulation (séance objets).

Titre : jonglage de ballon avec les membres supérieurs.

Objectifs d'apprentissage : les apprenants doivent être capables de jongler par alternance un ballon.

Matériel :

- collectif :

- individuel : ballon ou balle

Documentation : guide d'APE.

Durée : 45 mn

Technique utilisée : exécution individuelle et collective.

DEROULEMENT

FICHE PEDAGOGIQUE N° : 5

Etapes	Rôle de l'enseignant (e)	Activités des apprenant (e) s	Observations
Phase présentation (5 mn) Rappel de la leçon précédente/ vérification des prérequis (3 mn)	<ul style="list-style-type: none">➤ Prise en main- Met les apprenants en rangs devant la classe ;- Vérifie les tenues de sport et ceux qui sont indisposés ;- Distribue le matériel d'APE aux responsables des groupes.	<ul style="list-style-type: none">- Se mettent en rangs ;- Se rendent au terrain	

	<ul style="list-style-type: none"> - Conduit les apprenants au terrain. ➤ Mise en train - Invite les apprenants à faire deux tours du terrain et fait faire des mouvements spécifiques d'échauffement. 	<ul style="list-style-type: none"> - Exécutent ces mouvements spécifiques. 	
<p>Motivation (2 mn)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Communiquer les objectifs de l'activité du jour et inviter les apprenants à dire ce qui est attendu d'eux. 	<p>Écoute, échange au sein de leurs équipes, énonce ce qui est attendu d'eux au cours de la séance.</p>	

<p>Phase développement (30mn)</p>	<p>Présentation de la situation d'apprentissage (5mn)</p> <p>Démonstration verbalisation</p>	<p>Présentation de l'activité :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Explique l'activité aux apprenants - Invite les apprenants à occuper tout le terrain, chacun tenant son ballon ; - Invite les apprenants à jongler leur ballon. - Laisse les apprenants jouer pendant 1 à 2 mn - Invite l'apprenant qui a réussi le meilleur jonglage à reprendre. <p>Fait faire des démonstrations :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Invite l'apprenant qui a réussi le meilleur jonglage à reprendre. - pose les questions suivantes : "que fais-tu avec ton ballon ? que fait X avec son ballon ? » - fait répéter et remédie s'il y a lieu. 	<p>Ecoutent et observent attentivement, échantent dans les groupes.</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'apprenant ou son camarade répond en disant : « je jongle le ballon avec ma main droite. » « je jongle le ballon avec ma main gauche. » « je jongle le ballon avec ma main droite puis avec ma main gauche ». <ul style="list-style-type: none"> - Répondent et répètent (verbalisation).
--	--	---	---

<p>Analyse/échanges/production (25 mn)</p>	<p>Invite tous les apprenants à reproduire le meilleur jonglage, objet de la démonstration ; Relance la manipulation ; Reprend les questions. Relance la manipulation. Apprécie et procède à la remédiation s'il y a lieu. N.B : - Il faut permettre à tous les apprenants de jouer.</p>	<p>Exécutent les consignes.</p>
<p>Phase évaluation (10 mn)</p>		
<p>1^{ère} étape : retour au calme Evaluation des acquis (5 mn)</p>	<p>Ramène les apprenants au calme Bilan : ➤ fait faire les observations ; ➤ fait renommer les manipulations exemplaires ; ➤ fait apprécier la séance ;</p>	<p>Renomment les manipulations reproduites (je jongle le ballon avec mon pied gauche ou droit, avec ma tête, ma main...). Apprécient la séance. Rangent le matériel.</p>

Thème : manipulation (séance objets).

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ apprécie globalement la séance ; ➤ ramène les apprenants devant la classe ; ➤ fait ranger le matériel. 		
2^{ème} étape : Ablutions (5 mn)	Invite à faire les ablutions	Font leurs ablutions	
3^{ème} étape : Activités de prolongement	<p>Invite les apprenants à exécuter l'activité entre camarades dans la cour de récréation.</p> <p>Invite les apprenants à poursuivre le jeu à la maison avec leurs camarades.</p>	<p>-Exécutent l'activité dans la cour de l'école.</p> <p>-Organisent leurs camarades en vue de pratiquer l'activité à la maison.</p>	

Titre : marche en équilibre avec objet.

Objectifs d'apprentissage : les apprenants doivent être capables de marcher en équilibre en portant une boîte sur la tête.

Matériel :

- Collectif :
- Individuel : boîtes.

Documentation: guide d'APE.

Durée : 45 mn

Technique utilisée : exécution individuelle et collective de l'activité.

DEROULEMENT

Etapes	Rôle de l'enseignant (e)	Activités des apprenant (e) s	Observations
Phase présentation (5 mn)			
<p>Rappel de la leçon précédente/ vérification des prérequis (3 mn)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Met les apprenants en rangs devant la classe ; - Vérifie les tenues de sport et ceux qui sont indisposés; - Distribue le matériel d'APE aux responsables des groupes. - Conduit les apprenants au terrain. 	<ul style="list-style-type: none"> - Se mettent en rangs ; - Se rendent au terrain. 	
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Prise en main 	<ul style="list-style-type: none"> - Exécutent ces mouvements spécifiques. 	
	<ul style="list-style-type: none"> - Invite les apprenants à faire deux tours du terrain et fait 		

	faire des mouvements spécifiques d'échauffement.	
Motivation (2 mn)	Communiquer les objectifs de l'activité du jour et inviter les apprenants à dire ce qui est attendu d'eux.	Écoute, échangeant au sein de leur équipe ; Enoncent ce qui est attendu d'eux au cours de la séance.
Phase développement (30mn)		
Présentation de la situation d'apprentissage (5mn)		
Démonstration verbalisation	<p>Présentation de l'activité :</p> <ul style="list-style-type: none"> - invite les apprenants à occuper tout le terrain, chacun tenant sa boîte ; - explique la séance ; - Organise les apprenants pour donner un exemple. - invite les apprenants à marcher avec leur boîte sur une partie du 	<p>Ecoute attentivement, échangeant dans les groupes et observent</p> <p>Exécutent individuellement, en petit groupe et en grand groupe.</p>
		-

	<p>corps (sur la tête, sur le doigt, sur la main, sur le dos...);</p> <ul style="list-style-type: none"> - laisse les apprenants marcher librement avec leur boîte pendant 1 à 2 mn ; - que fait X ? que font X et Y ? <p>Démonstrations :</p> <ul style="list-style-type: none"> - invite un apprenant qui a porté sa boîte sur la tête et qui a marché en équilibre avec réussite à reprendre pour les autres. - invite un petit groupe à en faire autant. - pose les questions suivantes : "que fais-tu avec ta boîte ? que font-ils ? - fait répéter et corrige s'il y a lieu. 	<p>L'apprenant répond en disant : «je marche avec une boîte sur la tête. »</p> <p>-Répondent et répètent (verbalisation).</p>	
<p>Analyse/échanges/production (25 mn)</p>	<p>Relance l'activité :</p>	<p>Exécutent les consignes.</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> - Invite encore tous les apprenants à exécuter l'activité. - Identifie les meilleures productions à faire imiter. - Relance la manipulation. - Apprécie et procède à la remédiation s'il y a lieu <p>N.B. : il faut permettre à tous les apprenants de pouvoir jouer afin de les valoriser.</p>	
Phase évaluation (10 mn)		
<p>1^{ère} étape : retour au calme Evaluation des acquis (5 mn)</p>	<p>Ramène les apprenants au calme</p> <p>Bilan :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ fait faire les observations ; ➤ fait nommer les manipulations reproduites ; ➤ fait apprécier la séance ; 	<p>Nomme les meilleures productions imitées.</p> <p>Apprécie la séance.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ apprécie globalement la séance ; ➤ ramène les apprenants devant la classe ; fait ranger le matériel 		
2^{ème} étape : Ablutions : 5 mn	Invite à faire les ablutions	Rangent le matériel et font leurs ablutions	
3^{ème} étape : activités de prolongement	<p>Invite les apprenants à exécuter l'activité entre camarades dans la cour de récréation.</p> <p>Invite les apprenants à poursuivre le jeu à la maison avec leurs camarades.</p>	<p>Exécutent l'activité dans la cour de l'école.</p> <p>Organisent leurs camarades en vue de pratiquer l'activité à la maison.</p>	

FICHE PEDAGOGIQUE N° : 6

Thème : Jeu performance

Titre : le ballon prisonnier

Objectif d'apprentissage : l'apprenant doit être capable de jouer au jeu en respectant les règles du jour.

Matériel :

- collectif : plateau (terrain aménagé ; dimensions : 20 m x 10m au centre duquel l'enseignant trace une ligne qui divise le terrain en deux), ballons ;
- individuel : Bandeaux.

Documentations: guide d'APE, recueil de jeux de Z.Joachim SOME.

Durée : 45 mn

Technique utilisée : travaux de groupes.

DEROULEMENT

Etapes	Rôle de l'enseignant (e)	Activités des apprenant (e) s	Observations
Phase présentation (5 mn)			
<p>Rappel de la leçon précédente / vérification des prérequis (3 mn)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Prise en main - Met les apprenants en rangs devant la classe ; - Vérifie les tenues de sport et ceux qui sont indisposés; - Distribue le matériel d'APE aux responsables des groupes. - Conduit les apprenants au terrain. ➤ Mise en train - Invite les apprenants à faire deux tours du terrain et fait faire des mouvements spécifiques d'échauffement. 	<ul style="list-style-type: none"> - Se mettent en rangs ; - Se rendent au terrain - Exécutent ces mouvements spécifiques. 	

Motivation (2 mn)	<ul style="list-style-type: none"> - Communiquer les objectifs du jeu du jour et invite les apprenants à dire ce qui est attendu d'eux. 	<ul style="list-style-type: none"> - écoutent, échangent au sein de leur équipe, énoncent ce qui est attendu d'eux au cours de la séance. 	
Phase développement (30 mn)			
Présentation De la situation d'apprentissage (5mn)	<p>Explique le jeu aux apprenants :</p> <ul style="list-style-type: none"> - nous avons trois équipes : les rouges, les jaunes et les verts. - si les rouges et les verts jouent (s'opposent) les jaunes sont officiels. - Il y a un ballon pour les deux équipes. Il s'agit de lancer le ballon sur un adversaire et si celui-ci est touché, il devient prisonnier. Le prisonnier va se placer derrière la ligne de fond du camp adverse. Les prisonniers peuvent se libérer à leur 	<p>Ecoutent attentivement et échangent dans les groupes.</p>	<p>Les règles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - il faut toucher un adversaire en projection directe avec le ballon ; - tout joueur touché directement par le ballon venant du camp adverse est prisonnier.

	<p>tour en touchant un adversaire avec le ballon ayant franchi la ligne latérale. Le prisonnier regagne alors son camp d'origine.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si le ballon franchit la ligne latérale et il n'y a pas de prisonniers, le ballon revient aux joueurs du camp. - Explique le rôle des officiels répartis en groupes : ramassage, arbitrage, marquage de points, gardiennage de prisonniers. - Organise les élèves pour donner un exemple. 		
<p>Analyse/ Echanges/ Production (30 mn)</p>	<p>-Fait exécuter le jeu dans le respect des règles ; -Apprécie et procède à la remédiation s'il y a lieu. <u>N.B</u> : il faut permettre à tous les groupes de couleurer de pouvoir être joueurs ou officiels.</p>	<p>Exécutent le jeu dans le respect des règles.</p>	

Phase évaluation (10 mn)		
Etape 1/ Retour au calme Evaluation des acquis (5 mn)	<p>Ramène les apprenants au calme</p> <p>Bilan :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ fait faire les observations ; ➤ fait apprécier la séance ; ➤ apprécie globalement la séance ; ➤ présente les résultats ; ➤ ramène les apprenants devant la classe ; ➤ fait ranger le matériel 	<p>Communiquent les différents résultats. Apprécient la séance. Rangent le matériel.</p> <p>Les critères :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Respect des règles ; - solidarité dans le groupe ; - un prisonnier donne = 1 point
Etape 2 : Ablutions : 5 mn	<p>Invite à faire les ablutions</p>	<p>Font leurs ablutions</p>
Etape 3 : Activités de prolongement	<ul style="list-style-type: none"> -invite les apprenants à exécuter l'activité entre camarades dans la cour de récréation. -invite les apprenants à poursuivre le jeu à la maison avec leurs camarades 	<p>-exécutent l'activité dans la cour de l'école.</p> <p>-organisent leurs camarades en vue de pratiquer l'activité à la maison</p>

NB : au cours des séances, l'enseignant compte tenu du fait que ses élèves ne sont pas encore capables d'écrire, il tiendra une ardoise ou une feuille sur laquelle il notera ses observations et les performances des apprenants en attendant qu'ils en soient capables.

FICHE PEDAGOGIQUE_N° : 7

Thème : Jeu performance

Titre : la course au diable

Objectifs d'apprentissage : l'apprenant doit être capable de jouer au jeu en respectant les règles.

Matériel :

- collectif : plateau (terrain aménagé ; dimensions : 20 m x 10 m), boîtes.
- individuel : bandeaux.

Documentations : guide d'APE, recueil de jeux de Z. Joachim SOME.

Durée : 45 mn

Technique utilisée : travaux de groupes.

DEROULEMENT

FICHE PEDAGOGIQUE N° : 8

	Rôle de l'enseignant (e)	Activités apprenant (e) s	Observations
Phase présentation (5 mn)			
Rappel de la leçon précédente / vérification des prérequis (3 mn)	<ul style="list-style-type: none">➤ Prise en main- Met les apprenants en rangs devant la classe ;- Vérifie les tenues de sport et ceux qui sont indisposés ;- Distribue le matériel d'APE aux responsables des groupes ;- Conduit les apprenants au terrain.		

	<p>➤ Mise en train</p> <p>- Invite les apprenants à faire deux tours du terrain et fait faire des mouvements spécifiques d'échauffement.</p>		
Motivation (2 mn)	Communique les objectifs du jeu du jour et invite les apprenants à dire ce qui est attendu d'eux.	Ecoutent, échangent au sein de leur équipe, énoncent ce qui est attendu d'eux au cours de la séance.	
Phase développement (30 mn)			
Présentation de la situation D'apprentissage (5mn)	<p>Explique le jeu aux apprenants :</p> <p>Nous avons trois équipes : les rouges, les jaunes et les verts.</p> <p>Les groupes sont placés au départ en colonnes ; au signal convenu, tous les premiers de chaque groupe s'affrontent à travers une course.</p> <p>- Tout joueur doit ramasser l'objet placé dans son rond, contourner la boîte et le reposer dans le rond et courir vers la ligne d'arrivée.</p> <p>Le jugement à l'arrivée se fait sur deux aspects : les concurrents sont classés par ordre d'arrivée, et</p>	<p>Ecoutent attentivement et échangent dans les groupes</p>	<p>Les règles :</p> <p>Il est interdit de réagir avant le signal de l'officiel ;</p> <p>Il faut franchir non seulement la ligne d'arrivée le 1^{er} mais déposer son objet dans son rond</p>

	ensuite on vérifie si les objets sont bien dans les ronds. Organise les groupes pour donner un exemple. N.B : il faut permettre à tous les groupes à pouvoir jouer.		
Analyse /échanges /production (30 mn)	-fait exécuter le jeu dans le respect des règles ; -apprécie et procède à la remédiation s'il y a lieu.	Exécutent le jeu en respectant les règles.	
Phase évaluation (10 mn)			
Etape 1/ Retour au calme Evaluation des acquis (5 mn)	Ramène les apprenants au calme Bilan : ➤ fait faire les observations ; ➤ fait présenter les résultats ; ➤ fait apprécier la séance ; ➤ apprécie globalement la séance ; ➤ ramène les apprenants devant la classe ; ➤ fait ranger le matériel.	-communiquent les différents résultats. -apprécient la séance -rangent le matériel et	Les critères : - Le 1 ^{er} marque 3 points ; -Le - 2 ^{ème} marque 2 points - Le 3 ^{ème} marque 1 point ; - Objet non déposé dans le rond disqualifie l'intéressé.
Etape 2 : Ablutions : 5 mn	Invite à faire les ablutions.	Font leurs ablutions.	

Etape 3 : Activités de prolongement	-invite les apprenants à exécuter l'activité entre camarades dans la cour de récréation ; -invite les apprenants à poursuivre le jeu à la maison avec leurs camarades.	-exécutent l'activité dans la cour de l'école. -organisent leurs camarades en vue de pratiquer l'activité à la maison.
--	---	---

Thème : Jeu problème

Titre : la rivière aux crocodiles

Objectif d'apprentissage : au cours de la séance, les apprenants doivent être capables de jouer au jeu en respectant les règles.

Matériel :

- collectif : terrain (20 m x 10 m au centre duquel l'enseignant trace une rivière de 2 m large, avec sur les côtés le refuge et la prison) ;
- individuel : Bandeaux.

Documentations : guide d'APE, recueil de jeux de Z. Joachim SOME.

Durée : 45 mn

Technique utilisée : Exécution par équipe.

DEROULEMENT

Etapas	Rôle de l'enseignant (e)	Activités des apprenant (e) s	Observations
<p>Phase présentation (5 mn)</p> <p>Rappel de la leçon précédente / vérification des prérequis (3 mn)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Met les apprenants en rangs devant la classe ; - Vérifie les tenues de sport et ceux qui sont indisposés; - Distribue le matériel d'APE aux responsables des groupes. - Conduit les apprenants au terrain. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Prise en main <ul style="list-style-type: none"> - Invite les apprenants à faire deux tours du terrain et fait faire des mouvements spécifiques d'échauffement. 	<ul style="list-style-type: none"> - Se mettent en rangs. - Se rendent au terrain. - Exécutent ces mouvements spécifiques. 	

Motivation (2 mn)	Communique les objectifs du jeu du jour et invite les apprenants à dire ce qui est attendu d'eux.	- écoutent, échantent au sein de leur équipe, énoncent ce qui est attendu d'eux au cours de la séance.	
Phase développement (30 mn)			
Présentation de la situation d'apprentissage (5mn)	<p>Explique le jeu aux apprenants : nous avons trois équipes : les rouges, les jaunes et les verts.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si les rouges jouent le rôle de crocodile, ils se placent dans la rivière ; - les vert sont les lapins ; - les jaunes sont officiels ; - les crocodiles sont dans la rivière et cherchent à attraper un grand nombre de lapins ; - les lapins essaient de traverser la rivière sans se faire attraper ; 	<p>Écotent attentivement et échantent dans les groupes.</p> <p>Exécutent les consignes.</p>	<p>Règles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les lapins doivent éviter de se faire prendre au cours de la traversée ; - les crocodiles doivent attraper le maximum de lapins ; - le crocodile n'a pas le droit de

	<ul style="list-style-type: none"> - le crocodile n'a pas le droit de sortir de la rivière ; le lapin non plus n'a pas le droit de sortir hors des limites du terrain ; - si le crocodile arrive à attraper le lapin, il le conduit en prison ; - on compte le nombre de prisonniers par équipe pour l'évaluation ; - organise les groupes pour donner un exemple. 		<p>sortir de la rivière ;</p> <p>-le lapin non plus n'a pas le droit de sortir hors des limites du terrain.</p>
<p>Analyse/échanges/production (30 mn)</p>	<p>Fait exécuter le jeu dans le respect des règles. Apprécie et procède à la remédiation s'il y a lieu.</p> <p><u>N.B</u> : il faut permettre à tous les apprenants de pouvoir jouer dans le rôle du crocodile, du lapin et celui d'officiel.</p>	<p>Exécutent le jeu en respectant les règles</p>	

<p>Phase évaluation (10 mn)</p> <p>Etape 1/ Retour au calme Evaluation des acquis (5 mn)</p>	<p>Ramène les apprenants au calme</p> <p>Bilan :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ fait faire les observations ; ➤ fait communiquer les résultats ; ➤ fait apprécier la séance ; ➤ apprécie globalement la séance ; ➤ ramène les apprenants devant la classe ; ➤ fait ranger le matériel. <p>Invite à faire les ablutions.</p> <p>Invite les apprenants à exécuter l'activité entre camarades dans la cour de récréation.</p> <p>Invite les apprenants à poursuivre le jeu à la maison avec leurs camarades.</p>	<p>Communiquent les différents résultats.</p> <p>Apprécient la séance.</p> <p>Rangent le matériel.</p> <p>Font leurs ablutions.</p> <p>-exécutent l'activité dans la cour de l'école.</p> <p>-organisent leurs camarades en vue de pratiquer l'activité à la maison.</p>	<p>Les critères :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le prisonnier donne droit à 1 point ; - Le vainqueur est celui qui a le plus de point
<p>Etape 2 : Ablutions : 5 mn</p> <p>Etape 3 : Activités de prolongement</p>			

FICHE PEDAGOGIQUE N° : 9

Thème : Jeu problème

Titre : Les douaniers et les trafiquants

Objectifs d'apprentissage : l'apprenant doit être capable de jouer au jeu dans le respect des règles.

Matériel :

- collectif : terrain 20 m x10m.
- individuel : Bandeaux

Documentations : guide d'APE, recueil de jeux de Z. Joachim SOME page 40.

Durée : 45 mn

Technique utilisée : exécution en groupes.

DEROULEMENT

Étapes	Rôle de l'enseignant (e)	Activités des apprenant (e) s	Observations
<p>Phase présentation (5 mn)</p> <p>Rappel de la leçon précédente / vérification des prérequis (3 mn)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Prise en main - Met les apprenants en rangs devant la classe ; - Vérifie les tenues de sport et ceux qui sont indisposés ; - Distribue le matériel d'APE aux responsables des groupes. - Conduit les apprenants au terrain. ➤ Mise en train - Invite les apprenants à faire deux tours du terrain et fait faire des mouvements spécifiques d'échauffement. 	<ul style="list-style-type: none"> - Se mettent en rangs ; - Se rendent au terrain - Exécutent ces mouvements spécifiques. 	

Motivation (2 mn)	Communique les objectifs du jeu du jour et invite les apprenants à dire ce qui est attendu d'eux.	- écoutent, échangent au sein de leur équipe, énoncent ce qui est attendu d'eux au cours de la séance.	
Phase développement (30 mn)			
Présentation De la situation D'apprentissage (5mn)	<p>Explique le jeu aux apprenants :</p> <ul style="list-style-type: none"> - nous avons trois équipes : les rouges, les jaunes et les verts. Si les rouges et les jaunes jouent, les verts sont officiels. - IL y a deux camps. Le camp de départ et le camp d'arrivée. - Les trafiquants obtiennent dans le camp départ un foulard de couleur selon leur équipe. Ils doivent porter ces foulards dans le camp d'arrivée. Chaque foulard parvenu à l'arrivée fait marquer un point à son porteur. Le trafiquant attrapé échange son foulard contre sa vie, il reste en prison. Le trafiquant ayant porté son foulard au camp d'arrivée a le droit de repartir en chercher. Chaque trafiquant ne peut transporter qu'un foulard à la fois ; 	<p>Ecoute attentivement et échangent dans les groupes.</p>	<p>Règles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le trafiquant ne peut transporter qu'un foulard à la fois ; - Le trafiquant ne doit pas se laisser attraper un douanier ; - Le douanier doit attraper le maximum de trafiquants.

	- Organise les apprenants pour donner un exemple. N.B : il faut permettre à tous les apprenants de pouvoir jouer.		
Analyse/ Echanges/ Production (30 mn)	Fait exécuter le jeu dans le respect des règles. Apprécie et procède à la remédiation s'il y a lieu.	Exécutent le jeu en respectant les règles	
Phase évaluation (10 mn)			
Etape 1/ Retour au calme Evaluation des acquis (5 mn)	Ramène les apprenants au calme Bilan : ➤ fait faire les observations ; ➤ fait communiquer les résultats ; ➤ fait apprécier la séance ; ➤ apprécie globalement la séance ; ➤ ramène les apprenants devant la classe ; ➤ fait ranger le matériel.	Communiquent les différents résultats ; Apprécient la séance ; Rangent le matériel.	Les critères : -Respect des règles ; - solidarité dans le groupe ; -trafique attrapé = 1 point au douanier ;

			-trafiquant ayant traversé avec le foulard = 1 point ; - trafiquant ayant perdu son foulard est disqualifié.
Etape 2 : Ablutions : 5 mn	Invite à faire les ablutions.	Font leurs ablutions ;	
Etape 3 : Activités de prolongement	-invite les apprenants à exécuter l'activité entre camarades dans la cour de récréation ; -invite les apprenants à poursuivre le jeu à la maison avec leurs camarades.	-exécutent l'activité dans la cour de l'école ; -organisent leurs camarades en vue de pratiquer l'activité à la maison.	

EXEMPLES DE FICHES PEDAGOGIQUES NOTIONNELLES

Fiche pédagogique notionnelle n° : 1

Thème : manipulation avec objets

Titre : jonglage de ballon avec les membres inférieurs.

Objectif d'apprentissage : les apprenants doivent être capables de manipuler à souhait des balles avec leurs membres inférieurs.

Matériel :

- collectif :
- individuel : des balles.

Présentation de la situation d'apprentissage : l'enseignant explique la manipulation du jour aux apprenants : il s'agit de jongler vos balles avec les membres inférieurs.

Consigne 1 : l'enseignant invite les apprenants à manipuler individuellement les balles.

Consigne 2 : l'enseignant invite les apprenants à reproduire le meilleur jonglage après l'avoir identifié et après démonstration.

Consigne 3 : l'enseignant invite de nouveau tous les apprenants à manipuler leur balle.

Consigne 4 : l'enseignant invite les apprenants à reproduire le meilleur jonglage après l'avoir identifié et après démonstration.

Fiche pédagogique notionnelle n° : 2

Thème : jeu performance.

Titre : les oiseaux en cage.

Objectif d'apprentissage : l'apprenant doit être capable de jouer au jeu avec respect des règles.

Matériel :

- Collectif :
- Individuel :

Présentation de la situation d'apprentissage : l'enseignant explique le jeu aux apprenants : « Le jeu consiste après un signal donné, à aller chercher un objet placé au centre du terrain puis retourner occuper une cage ».

Règles du jeu :

- interdit de réagir avant le signal ;
- il faut ramasser un objet et occuper une cage ;
- on ne peut ramasser qu'un seul objet à la fois.

Critères du jeu :

- tout apprenant qui ramasse un objet et occupe une cage marque 1 point.
- les deux derniers de chaque course font perdre 1 point à leur groupe ;
- le groupe vainqueur est celui-là qui marquera le plus de points.

Principes du jeu :

- on ne doit trouver qu'un seul oiseau par cage ;
- changer de rôle après trois (3) passages.

Consigne 1 : invite les apprenants à jouer au jeu.

Consigne 2 : invite les apprenants à faire la rotation (changement de rôle).

Consigne 3 : fait faire le bilan puis fait ramasser le matériel.

NB : le nombre d'objets va en diminuant au cours du jeu pour que la lutte devienne de plus en plus âpre.

Fiche pédagogique notionnelle n° : 3

Thème : Jeu problème

Titre : l'épervier

Objectif d'apprentissage : l'apprenant doit être capable de jouer au jeu avec respect des règles.

Matériel :

- collectif :
- individuel :

Documentations : guide d'APE, recueil de jeux de Z. Joachim SOME.

Présentation de la situation d'apprentissage : l'enseignant explique le jeu aux apprenants.

« Le jeu consiste pour le poussin, à quitter son camp et rejoindre celui adverse sans se faire prendre (toucher) par l'épervier ».

Règles du jeu :

- à l'appel de la couleur, les joueurs (poussins) doivent rejoindre l'autre camp ;
- l'épervier (groupe adverse) essaie d'attraper le maximum de poussins.

Critères du jeu :

- tout apprenant qui est touché devient prisonnier ;
- le groupe vainqueur est celui qui aurait fait plus de prisonniers : 1 prisonnier = 1 point.

Principes du jeu :

- on ne doit pas quitter le terrain ;
- changer de rôle après trois (3) passages.

Consigne 1 : invite les apprenants à jouer au jeu.

Consigne 2 : invite les apprenants à faire la rotation (changement de rôle).

Consigne 3 : fait faire le bilan puis fait ramasser le matériel.

EXEMPLES DE FICHES PEDAGOGIQUES D'INTEGRATION DEVELOPPEES

Fiche pédagogique d'intégration n° : 1

Thème : Jeu performance

Titre : les lapins dans la clairière

Objectifs d'apprentissage : les apprenants doivent être capables de jouer au jeu avec respect des règles.

Matériel :

- Collectif :
- Individuel :

Documentation : guide d'exécution des curricula

Durée : 45 mn

Technique utilisée : exécution individuelle

Déroutement

Etapes	Rôle de l'enseignant (e)	Activités des apprenant (e) s	Observations
<p>Phase présentation (5 mn)</p> <p>Rappel de la leçon précédente / vérification des prérequis (3 mn)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Prise en main - Met les apprenants en rangs devant la classe ; - Vérifie les tenues de sport et ceux qui sont indisposés ; - Distribue le matériel d'APE aux responsables des groupes. - Conduit les apprenants au terrain. ➤ Mise en train - Invite les apprenants à faire deux tours du terrain et fait faire des mouvements spécifiques d'échauffement (accélération avant- arrière, changement de direction). 	<ul style="list-style-type: none"> - Se mettent en rang ; - Se rendent au terrain - Exécutent des mouvements spécifiques. 	

Motivation (2 mn)	Nous avons eu à jouer à « les lapins dans la clairière ». Ce jeu vous a-t-il plu ?	- Écotent; - répondent	
Phase développement (30mn)			
Présentation de la situation d'apprentissage (5mn)			Règles
Démonstration verbalisation	-fait rappeler les règles du jeu. -aujourd'hui, c'est à vous de vous organiser pour pratiquer ce jeu.	- rappellent les règles du jeu ; - distribuent les rôles ; - énoncent les critères ; - exécutent le jeu.	
Analyse/échanges/production (25 mn)	-	-	
Phase évaluation (10 mn)			
1^{ère} étape : retour au calme Evaluation des acquis (5 mn)	Ramène les apprenants au calme Bilan : ➤ fait faire les observations ;	Se mettent en situation de retour au calme Font les observations.	Les critères :

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ fait communiquer les résultats ; ➤ fait apprécier la séance ; ➤ apprécie globalement la séance ; ➤ ramène les apprenants devant la classe ; ➤ fait ranger le matériel 	<p>Appréciant la séance. Retourne devant la classe. Rangent le matériel.</p>	
<p>Etape 2 : Ablutions : 5 mn</p>	<p>Fait faire les ablutions.</p>	<p>- retourne devant la classe - rangent le matériel - font leurs ablutions</p>	
<p>Etape 3 : Activités de prolongement :</p>	<p>-invite les apprenants à pratiquer le jeu entre camarades dans la cour de l'école ou à la maison.</p>		

FICHE PEDAGOGIQUE D'INTEGRATION N° : 2

Thème : Jeu performance

Titre : la course du diable

Objectifs d'apprentissage : les apprenants doivent être capables de jouer au jeu avec respect des règles.

Matériel :

- Collectif ;
- Individuel ;

Documentation : guide d'APE

Durée : 45 mn

Technique utilisée : exécution collective.

Déroulement

Etapes	Rôle de l'enseignant (e)	Activités des apprenant (e) s	Observations
Phase présentation (5 mn)			
Rappel de la leçon précédente / vérification des prérequis (3 mn)	➤ Prise en main		
	<ul style="list-style-type: none"> - Met les apprenants en rangs devant la classe ; - Vérifie les tenues de sport et ceux qui sont indisposés ; 	<ul style="list-style-type: none"> - Se mettent en rang ; 	

	<ul style="list-style-type: none"> - Distribue le matériel d'APE aux responsables des groupes. - Conduit les apprenants au terrain. ➤ Mise en train - Invite les apprenants à faire deux tours du terrain et fait faire des mouvements spécifiques d'échauffement. 	<ul style="list-style-type: none"> - Se rendent au terrain - exécutent ces mouvements spécifiques. 	
Motivation (2 mn)	<p>Nous avions eu à jouer à « la course du diable ». Ce jeu vous a-t-il intéressé ?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - écoutent; - répondent 	
Phase développement (30mn)			
Présentation de la situation d'apprentissage (5mn)	-fait rappeler les règles du jeu ;		Règles :
Démonstration verbalisation		<ul style="list-style-type: none"> - rappellent les règles du jeu ; - distribuent les rôles ; - énoncent les critères ; - exécutent le jeu. 	

	-aujourd'hui, c'est à vous de vous organiser pour pratiquer ce jeu.		
Analyse/échanges/production (25 mn)			
Phase évaluation (10 mn)			
1^{ère} étape : retour au calme Evaluation des acquis (5 mn)	<p>Ramène les apprenants au calme</p> <p>Bilan :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ fait faire les observations ; ➤ fait communiquer les résultats ; ➤ fait apprécier la séance ; ➤ apprécie globalement la séance ; ➤ ramène les apprenants devant la classe ; ➤ fait ranger le matériel 	<p>Se mettent en situation de retour au calme</p> <p>Font les observations. Apprécient la séance. - Retourne devant la classe - Rangent le matériel</p>	Les critères :

Etape 2 : Ablutions : 5 mn	Fait faire des ablutions	- retourment devant la classe - rangent le matériel - font leurs ablutions	
Etape 3 : Activités de prolongement :	invite les apprenants à pratiquer le jeu entre camarades dans la cour de l'école ou à la maison.		

FICHE PEDAGOGIQUE D'INTEGRATION N° : 3

Thème : Jeu performance

Titre : le ballon prisonnier.

Objectifs d'apprentissage : les apprenants doivent être capables de jouer au jeu avec respect des règles.

Matériel :

- collectif ;
- individuel ;

Documentation: guide d'APE.

Durée : 45 mn

Technique utilisée : exécution collective.

Déroulement

Etapes	Rôle de l'enseignant (e)	Activités des apprenant (e) s	Observations
Phase présentation (5 mn)			
<p>Rappel de la leçon précédente / vérification des prérequis (3 mn)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Prise en main - Met les apprenants en rangs devant la classe ; - Vérifie les tenues de sport et ceux qui sont indisposés ; - Distribue le matériel d'APE aux responsables des groupes. - Conduit les apprenants au terrain. ➤ Mise en train - Invite les apprenants à faire deux tours du terrain et fait faire des mouvements spécifiques d'échauffement. 	<ul style="list-style-type: none"> - Se mettent en rang ; - Se rendent au terrain - exécutent ces mouvements spécifiques. 	

Motivation (2 mn)	Nous avions eu à jouer au jeu « le ballon prisonnier ». Comment avez-vous trouvé ce jeu ?	<ul style="list-style-type: none"> - Écotent; - répondent 	
Phase développement (30mn)			
Présentation de la situation d'apprentissage (5mn)			Les règles :
Démonstration verbalisation	<ul style="list-style-type: none"> -fait rappeler les règles du jeu ; -aujourd'hui, c'est à vous de vous organiser pour pratiquer ce jeu. 	<ul style="list-style-type: none"> - rappellent les règles du jeu ; - distribuent les rôles ; - énoncent les critères ; - exécutent le jeu. 	
Analyse/échanges/production (25 mn)			
Phase évaluation (10 mn)			
1^{ère} étape : retour au calme Evaluation des acquis (5 mn)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ramène les apprenants au calme Bilan : fait faire les observations ; 	Se mettent en situation de retour au calme	Les critères :

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ fait communiquer les résultats ; ➤ fait apprécier la séance ; ➤ apprécie globalement la séance ; ➤ ramène les apprenants devant la classe ; ➤ fait ranger le matériel 	<p>Font les observations. Apprécient la séance. - Retourne devant la classe - Range le matériel</p>	
Etape 2 : Ablutions : 5 mn	Fait faire les ablutions	Font leurs ablutions	
Etape 3 : Activités de prolongement :	-invite les apprenants à pratiquer le jeu entre camarades dans la cour de l'école ou à la maison.		

Fiche pédagogique d'intégration n° : 4

Thème : jeu performance

Titre : les douaniers et les trafiquants.

Objectifs d'apprentissage : les apprenants doivent être capables de jouer au jeu avec respect des règles.

Matériel :

- Collectif :
- Individuel :

Documentation : guide d'APE

Durée : 45 mn

Technique utilisée : exécution collective.

Déroulement

Etapes	Rôle de l'enseignant (e)	Activités des apprenant (e) s	Observations
Phase présentation (5 mn) Rappel de la leçon précédente / vérification des prérequis (3 mn)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Prise en main - Met les apprenants en rangs devant la classe ; - Vérifie les tenues de sport et ceux qui sont indisposés ; 	<ul style="list-style-type: none"> - Se mettent en rang ; - Se rendent au terrain 	

	<ul style="list-style-type: none"> - Distribue le matériel d’APE aux responsables des groupes. - Conduit les apprenants au terrain. ➤ Mise en train - Invite les apprenants à faire deux tours du terrain et fait faire des mouvements spécifiques d’échauffement. 	<ul style="list-style-type: none"> - Exécutent ces mouvements spécifiques. 	
<p>Motivation (2 mn)</p>	<p>Nous avions eu à jouer au jeu « les douaniers et les trafiquants ». Ce jeu vous a-t-il intéressé</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Écotent; - répondent 	

Phase développement (30mn)		
Présentation de la situation d'apprentissage (5mn)		Règles :
Démonstration verbalisation	-fait rappeler les règles du jeu -aujourd'hui, c'est à vous de vous organiser pour pratiquer ce jeu.	- rappellent les règles du jeu ; - distribuent les rôles ; - énoncent les critères ; - exécutent le jeu.
Analyse/échanges/production (25 mn)		
Phase évaluation (10 mn)		
1^{ère} étape : retour au calme		Les critères :
Evaluation des acquis (5 mn)	Ramène les apprenants au calme Bilan : ➤ fait faire les observations ; ➤ fait communiquer les résultats ; ➤ fait apprécier la séance ; ➤ apprécie globalement la séance ; ➤ ramène les apprenants devant la classe ;	Se mettent en situation de retour au calme Font les observations. Apprécient la séance. - Retourne devant la classe - Rangent le matériel

	➤ fait ranger le matériel	
Etape 2 : Ablutions : 5 mn	Fait faire les ablutions	Font leurs ablutions
Etape 3 : activités de prolongement :	-invite les apprenants à pratiquer le jeu entre camarades dans la cour de l'école ou à la maison.	

Fiche pédagogique d'intégration n° : 5

Thème : jeu performance.

Titre : la rivière aux crocodiles.

Objectifs d'apprentissage : les apprenants doivent être capables de jouer au jeu avec respect des règles.

Matériel :

- Collectif :
- Individuel :

Documentation : guide d'APE.

Durée : 45 mn

Technique utilisée : exécution collective.

Déroutement

Etapes	Rôle de l'enseignant (e)	Activités des apprenant (e) s	Observations
<p>Phase présentation (5 mn)</p> <p>Rappel de la leçon précédente / vérification des prérequis (3 mn)</p>	<p>➤ Prise en main</p> <ul style="list-style-type: none"> - Met les apprenants en rangs devant la classe ; - Vérifie les tenues de sport et ceux qui sont indisposés ; - Distribue le matériel d' APE aux responsables des groupes. - Conduit les apprenants au terrain. <p>➤ Mise en train</p> <ul style="list-style-type: none"> - Invite les apprenants à faire deux tours du terrain et fait faire des mouvements spécifiques d'échauffement (accélération avant- arrière, changement de direction). 	<ul style="list-style-type: none"> - se mettent en rang ; - se rendent au terrain <ul style="list-style-type: none"> - Exécutent ces mouvements spécifiques. 	

Motivation (2 mn)	Nous avons eu à jouer au jeu « la rivière aux crocodiles ». Etait-il intéressant ?	<ul style="list-style-type: none"> - Écoutent; - répondent 	
Phase développement (30mn)			
Présentation de la situation d'apprentissage (5mn)	-fait rappeler les règles du jeu	<ul style="list-style-type: none"> - rappellent les règles du jeu ; 	Règles :
Démonstration verbalisation	-aujourd'hui, c'est à vous de vous organiser pour pratiquer ce jeu.	<ul style="list-style-type: none"> - distribuent les rôles ; - énoncent les critères ; - exécutent le jeu. 	
Analyse/échanges/production (25 mn)			
Phase évaluation (10 mn)			
1^{ère} étape : retour au calme Evaluation des acquis (5 mn)	Ramène les apprenants au calme Bilan : <ul style="list-style-type: none"> ➤ fait faire les observations ; ➤ fait communiquer les résultats ; ➤ fait apprécier la séance ; 	Se mettent en situation de retour au calme Font les observations. Apprécient la séance.	Les critères :

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ apprécie globalement la séance ; ➤ ramène les apprenants devant la classe ; ➤ fait ranger le matériel 	<ul style="list-style-type: none"> - Retourment devant la classe - Rangent le matériel 	
Etape 2 : Ablutions : 5 mn	Fait faire les ablutions.	Font leurs ablutions	
Etape 3 : activités de prolongement :	-invite les apprenants à pratiquer le jeu entre camarades dans la cour de l'école ou à la maison.		

Fiche pédagogique d'intégration n° : 6

Thème : jeu performance

Titre : les oiseaux en cage

Objectifs d'apprentissage : les apprenants doivent être capables de jouer au jeu avec respect des règles.

Matériel :

- collectif ;
- individuel ;

Documentation : guide d'APE

Durée : 45 mn

Technique utilisée : exécution collective

Déroulement

Étapes	Rôle de l'enseignant (e)	Activités apprenant (e) s	Observations
Phase présentation (5 mn)			
Rappel de la leçon précédente / vérification des prérequis (3 MN	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Prise en main - Met les apprenants en rangs devant la classe ; - Vérifie les tenues de sport et ceux qui sont indisposés ; 	<ul style="list-style-type: none"> - se mettent en rangs ; - se rendent au terrain 	

	<ul style="list-style-type: none"> - Distribue le matériel d'APE aux responsables des groupes. - Conduit les apprenants au terrain. ➤ Mise en train - Invite les apprenants à faire deux tours du terrain et fait faire des mouvements spécifiques d'échauffement 	<ul style="list-style-type: none"> - exécutent ces mouvements spécifiques. 	
Motivation (2 mn)	<p>Nous avions eu à jouer au jeu « les oiseaux en cage». Ce jeu vous a-t-il intéressé ?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - écoutent; - répondent 	
Phase développement (30mn)			
Présentation de la situation d'apprentissage (5mn) Démonstration verbalisation	<ul style="list-style-type: none"> -fait rappeler les règles du jeu -aujourd'hui, c'est à vous de vous organiser pour pratiquer ce jeu. 	<ul style="list-style-type: none"> - rappellent les règles du jeu ; - distribuent les rôles ; - énoncent les critères ; - exécutent le jeu. 	Règles :

Analyse/échanges/production (25 mn)			
Phase évaluation (10 mn)			
1 ^{ère} étape : retour au calme Evaluation des acquis (5 mn)	<p>Ramène les apprenants au calme</p> <p>Bilan :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ fait faire les observations ; ➤ fait communiquer les résultats ; ➤ fait apprécier la séance ; ➤ apprécie globalement la séance ; ➤ ramène les apprenants devant la classe ; ➤ fait ranger le matériel 	<p>Se mettent en situation de retour au calme</p> <p>Font les observations.</p> <p>Apprécient la séance.</p> <p>Retourne devant la classe</p> <p>Rangent le matériel</p>	<p>Les critères :</p>
Etape 2 : Ablutions : 5 mn		<p>- retourne devant la classe</p> <p>- range le matériel</p> <p>- font leurs ablutions</p>	
Etape 3 : activités de prolongement :	<p>-invite les apprenants à pratiquer le jeu entre camarades dans la cour de l'école ou à la maison.</p>		

DOCUMENTS DE REFERENCE

GLOSSAIRE

APC, approche par compétences : en didactique et en pédagogie, mode d'élaboration de cours ou de programmes d'études qui consiste à définir les compétences inhérentes à l'exercice d'une profession et à les formuler, dans les programmes, en objectifs et en standards.

Approche pédagogique : en didactique et en pédagogie, manière particulière d'aborder la relation enseignement-apprentissage comme objet d'études et comme champ d'interventions. Orientation qui guide l'organisation de la situation pédagogique pour atteindre une ou plusieurs finalités.

Approche pluridisciplinaire : utilisation concomitante de quelques disciplines, plus ou moins apparentées, lors d'une étude, d'une activité ou de la résolution d'un problème.

Bilinguisme : en linguistique, état dans lequel se trouvent des personnes qui parlent deux langues ; état des services, des régions ou des établissements dans lesquels deux langues sont ou peuvent être utilisées.

Capacité : aptitude acquise ou développée, permettant à une personne de réussir dans l'exercice d'une activité physique, intellectuelle ou professionnelle. Capacité physique ; capacité intellectuelle ; capacité professionnelle ; etc.

Centration sur l'apprenant : processus d'enseignement/apprentissage qui met l'accent sur la responsabilité et l'activité de l'apprenant plutôt que sur le contenu, à la différence de l'accent mis sur le contrôle par l'enseignement et la couverture du contenu.

Champ disciplinaire : cette notion s'inscrit dans une perspective d'interdisciplinarité et regroupe en un ensemble cohérent et

structuré des compétences (connaissances, habiletés, perceptions et attitudes) relevant de plusieurs disciplines connexes et unifiées dans une perspective d'intégration de savoirs. Dans le contexte de la réforme curriculaire de l'éducation de base au Burkina Faso, les disciplines du continuum sont regroupées en quatre champs disciplinaires : (i) langue et communication, (ii) mathématiques et sciences, (iii) sciences humaines et sciences sociales et (iv) sport, art et culture.

Contenu : ensemble des matières, disciplines et activités qui composent un programme d'enseignement et d'éducation.

Continuum de l'éducation de base : structuration au plan institutionnel du système éducatif prenant en compte les trois ordres d'enseignement : préscolaire, primaire et post-primaire.

Curricula (voir aussi programmes d'études) : ensemble de programmes d'études.

Curriculum : ensemble d'éléments qui, articulés entre eux, permettent l'opérationnalisation d'un plan d'action pédagogique au sein d'un système éducatif. Il est ancré dans les réalités historiques, sociales, politiques, économiques, religieuses géographiques et culturelles d'un pays, d'une région ou d'une localité.

Éducation : ensemble des activités visant à développer chez l'être humain l'ensemble de ses potentialités physiques, intellectuelles, morales, spirituelles, psychologiques et sociales, en vue d'Assurer sa socialisation, son autonomie, son épanouissement et sa participation au développement économique et social et culturel.

Éducation de base (voir aussi Enseignement de base) : au Burkina Faso depuis la mise en œuvre du continuum (2013), l'éducation de base comprend le préscolaire, le primaire, le post primaire et l'éducation non formelle.

Enseignants (ou personnel enseignant) : le nombre de personnes officiellement employées à plein temps ou à temps partiel pour guider et diriger le parcours d'apprentissage des élèves ou étudiants, quels que soient leurs qualifications et le mécanisme de transmission des connaissances (direct ou à distance). Cette définition exclut le personnel éducatif qui n'a pas de fonctions d'enseignement (par exemple les directeurs et directrices d'établissement qui n'enseignent pas) et les personnes travaillant occasionnellement ou bénévolement.

Enseignement de base (voir aussi Éducation de base) : au Burkina Faso depuis la mise en œuvre du continuum (2013), l'éducation de base comprend le préscolaire, le primaire, le post primaire et l'éducation non formelle.

Ensemble des activités éducatives et de formation consistant à faire acquérir aux apprenants de six (6) à seize (16) ans des compétences de base qui leur permettent soit de poursuivre les études de l'enseignement secondaire, soit de s'insérer dans la vie socioprofessionnelle. (...)

Enseignement/apprentissage centré sur l'apprenant : façons de penser à l'enseignement et à l'apprentissage qui mettent l'accent sur la responsabilité et l'activité de l'apprenant plutôt que sur le contenu.

Evaluation critériée : mode d'évaluation où la performance du sujet dans l'accomplissement d'une tâche spécifique est jugée par rapport à un seuil ou à un critère de réussite, déterminé dans la formulation du ou des objectifs explicitement visés, indépendamment de la performance de tout autre sujet. (Legendre, 3^e édition)

Evaluation formative : processus d'évaluation continue ayant pour objet d'assurer la progression de chaque individu dans une démarche

d'apprentissage, avec l'intention de modifier la situation d'apprentissage ou le rythme de cette progression, pour apporter (s'il ya lieu) des améliorations ou des corrections appropriées. (Legendre, 3^e édition)

Evaluation sommative : évaluation effectuée à la fin d'un cycle ou d'un programme d'étude ou, encore, à la suite d'apprentissages extra scolaires, ayant pour but de connaître le degré d'acquisition de connaissances ou d'habiletés d'un élève afin de permettre la prise de décisions relatives, entre autre, au passage à la classe supérieure, à la sanction des études, à la reconnaissance des expérimentiels. (Legendre, 3^e édition)

Handicap : affection physique ou mentale qui peut être temporaire ou permanente et qui limite les possibilités qu'a une personne de participer à la communauté dans des conditions d'égalité avec les autres.

Intégration : organisation, mise en relation des disciplines scolaires, dans le but de supprimer leur cloisonnement traditionnel ; processus et résultat du processus par lequel l'élève interprète la matière qui lui est soumise à partir de son expérience de vie et des connaissances qu'il a déjà acquise. En didactique/pédagogie, c'est l'action d'associer différents objets d'études, d'un même domaine ou de divers domaines, dans une même planification d'enseignement-apprentissage. (R. Legendre, 3^e édition)

Interdisciplinarité : mode **d'établissement** de relations entre des disciplines. Interaction entre deux ou plusieurs disciplines.

En didactique/pédagogie, c'est la relation entre **des** disciplines, mise en évidence par une démarche pédagogique particulière. Approche de l'enseignement autour d'un thème ou d'un projet servant à l'étude de quelques ou plusieurs disciplines intégrées.

Principe. Norme, règle d'action tirée d'un jugement de valeur, constituant un modèle en vue d'atteindre une fin.

Programme d'études : ensemble ordonné et formalisé des matières et des activités par rapport au niveau d'étude et par référence aux objectifs à atteindre.

C'est un ensemble cohérent et organisé de compétences (connaissances, habiletés, perceptions et attitudes) à acquérir et à développer. Il décrit les apprentissages attendus chez l'apprenant en fonction d'une performance déterminée et les situe dans un contexte de réalisation précisant la mise en œuvre de la compétence. Il fait l'objet d'un document pédagogique officiel qui permet de sanctionner la réussite des études. Le programme comprend également des spécifications pour l'évaluation aux fins de la sanction. Défini par dans un cadre légal, le programme comporte des composantes obligatoires et des composantes indicatives qui doivent être enrichies ou adaptées selon les besoins des apprenants.

Le programme d'études comporte des spécifications obligatoires et à titre indicatif, une matrice des compétences, des buts du programme, des intentions éducatives, des savoirs ou attitudes ou perceptions ou habiletés liés à la compétence. Pour chaque partie ou étape importante, un nombre d'heures est suggéré en fonction du volume horaire convenu. Le programme est traduit pour sa mise en œuvre en activités d'apprentissage et d'évaluation par les établissements d'enseignement.

Situation d'intégration : c'est une situation problème dans laquelle les élèves doivent mobiliser des ressources internes (connaissances, habiletés, attitudes et perceptions) et des ressources externes (livres, sites Internet, outils, etc.) pour résoudre un problème considéré ou réaliser un projet.

Situation problème : c'est une situation d'apprentissage que le pédagogue imagine dans le but de créer un espace de réflexion, d'analyse et d'action pour permettre aux apprenants de mettre en œuvre leurs compétences (connaissances, habiletés, attitudes et perceptions).

Socioconstructivisme : c'est une théorie de la psychologie contemporaine qui conçoit cette discipline comme basée sur la construction de connaissances par la personne en situation dans un contexte social déterminé.

BIBLIOGRAPHIE

- RECUEIL DE JEUX A L'USAGE DES EDUCATEURS **SOME Joachim**
- REUSSIR L'ENSEIGNEMENT DE L'EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE A L'ECOLE PRIMAIRE (Recueil de jeux) **OUEDRAOGO Ali**
- ANIMATION SPORTIVE ET ACTIVITE PHYSIQUE EDUCATIVE A L'ECOLE PRIMAIRE **OUANGO Magloire**
- MON CAHIER DE L'EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE **BOUDA Christophe**
- EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE (Guide pédagogique CP 1 – CP2) Ministère de l'Education Nationale **RCI Editions NEI** 4^{ème} trimestre 2006

TABLE DES MATIERES

PREFACE.....	3
AVANT-PROPOS	5
SIGLES ET ABREVIATIONS	7
I.ORIENTATIONS DE L'APPROCHE PEDAGOGIQUE INTEGRATRICE(API).....	9
I.1 ORIENTATIONS GENERALES	9
I.1.1 Les fondements de l'API.....	9
I.1.3 ORIENTATIONS SPECIFIQUES AU CHAMP DISCIPLINAIRE	10
III.1 OUTIL DE PLANIFICATION	12
III.2 OUTIL DE GESTION.....	12
IV. GUIDE D'EXECUTION	13
IV.6 ASPECTS ORGANISATIONNELS :	19
IV.6 .1 ORGANISATION MATERIELLE.....	19
. IV.6 .2 COLLECTE DU MATERIEL	20
. IV.6 .3 ORGANISATION PEDAGOGIQUE	20
. IV.6 4 RECOMMANDATIONS.....	20
V. ÉVALUATION	21
V.1 NORMES ET MODALITES D'EVALUATION	21
V.2 ACTIVITES D'EVALUATION	22

V.3 CORRECTION	23
V.4 REMEDIATION	26
V.4.1 PRINCIPES DE LA REMEDIATION.....	26
V.4.2 DEMARCHE DE LA REMEDIATION	26
V.4.2.1. ORGANISATION DE LA CLASSE	26
V.4.2.2 LES ETAPES DE LA REMEDIATION	26
V.4.2.3. EXEMPLES D’ACTIVITES DE REMEDIATION.....	24
V.4.2.4. LES DIFFERENTES STRATEGIES DE REMEDIATION.....	24
VI. INTEGRATION.....	28
EXEMPLES DE FICHES PEDAGOGIQUES DEVELOPPEES	30
EXEMPLES DE FICHES PEDAGOGIQUES NOTIONNELLES	70
FICHES PEDAGOGIQUES D’INTEGRATION DEVELOPPEES.....	73
DOCUMENTS DE REFERENCE	94
GLOSSAIRE	94
BIBLIOGRAPHIE	99