

CONCOURS DE RECRUTEMENT DE PROFESSEURS DES ECOLES

SESSION 2003 – ENTRETIEN E.P.S

Entretien avec le jury permettant au candidat de montrer qu'il a une bonne appréciation des approches didactiques et des démarches pédagogiques correspondant à l'éducation physique et sportive à l'école primaire.

Après avoir tiré au sort un document pédagogique :

- durée de la préparation : 30 minutes
- durée de l'entretien : 20 minutes

**CONCOURS DE RECRUTEMENT DE PROFESSEURS DES ECOLES
SESSION 2003 – ENTRETIEN E.P.S**

A partir d'une analyse critique de la fiche pédagogique proposée, dans la perspective de la polyvalence de l'enseignant et dans le cadre des textes officiels, vous répondrez aux questions suivantes :

- Quelles sont les transformations visées chez les élèves?
- Au regard des réponses que suppose chez les élèves la fiche pédagogique, quelles autres situations proposeriez-vous pour permettre de nouvelles transformations ?
- Comment situez-vous cette activité dans le cadre plus général de l'enseignement de l' E.P.S à l'école primaire?

CONCOURS DE RECRUTEMENT DE PROFESSEURS DES ECOLES

EPREUVE D'ENTRETIEN

FICHE PEDAGOGIQUE N° 1

DISPOSITIF MATERIEL

Signes distinctifs (maillots) et 1 ballon •

TACHE

Pour l'équipe en possession de la balle, la faire parvenir à son joueur-but, dans sa zone.

CONDITIONS DE FONCTIONNEMENT

Engagement : au centre par un entre-deux ; autres joueurs situés à au moins 3 mètres.

Maximum d'appuis autorisés, balle en main : 4.

Aucun contact volontaire ou gênant avec l'adversaire.

Pas de dribble.

Une passe au joueur-but est valable : quand ce joueur bloque la balle dans les mains en ayant ses appuis dans sa zone : 1 point.

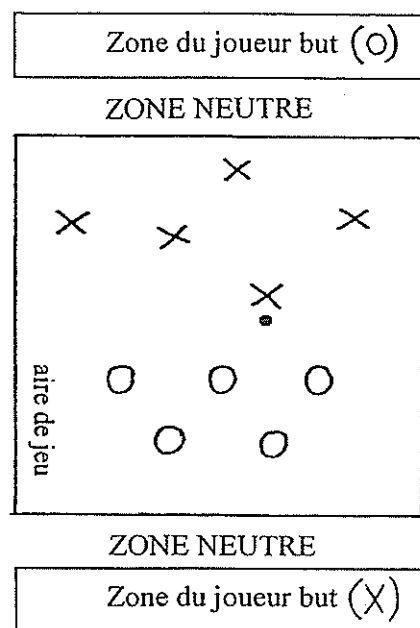
Quand une équipe marque un point : remise en jeu par l'équipe adverse, au centre du terrain par une simple passe.

Faute sur le champ de jeu : remise en jeu à l'endroit de la faute, adversaire à 3 mètres.

Sortie de la balle en touche, remise à l'endroit de la sortie.

Sortie de balle derrière sa propre ligne de but : remise en jeu pour l'équipe adverse à un des angles du terrain.

TERRAIN :



CONCOURS DE RECRUTEMENT DE PROFESSEURS DES ECOLES

EPREUVE D'ENTRETIEN

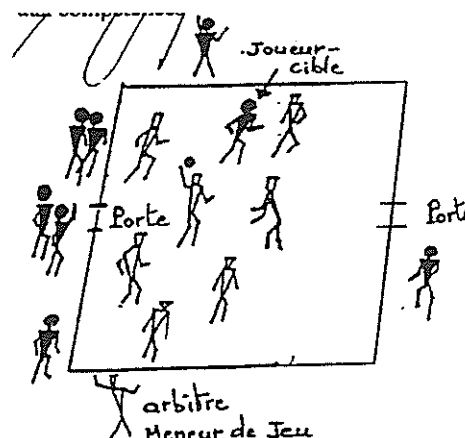
FICHE PEDAGOGIQUE N° 2

DISPOSITIF MATERIEL

Un carré de 20 m de côté.
Un ballon léger, un chronomètre.

TACHES

- Les chasseurs : éliminer l'ensemble des joueurs-cibles dans le meilleur temps.
- Les joueurs-cibles : résister aux chasseurs en fuyant le ballon, en esquivant, en bloquant.



CONDITIONS DE FONCTIONNEMENT

- Deux équipes de 8 joueurs.
- A l'engagement, le meneur de jeu envoie le ballon aux chasseurs ; le premier joueur-cible rentre sur le terrain et le chronomètre est déclenché.
- La chasse se poursuit jusqu'à ce que le joueur cible soit touché avec le ballon, directement ou indirectement.
- Le second joueur entre alors sur le terrain, etc... jusqu'au dernier joueur. Il entre sans attendre par une porte (1 m) matérialisée sur deux côtés.
- Un joueur-cible qui sort du terrain (un pied suffit) est considéré comme pris.
- Les chasseurs sont tous mobiles, sauf le porteur du ballon.
- Lorsqu'un joueur résiste et esquive pendant une minute il est remplacé.
- Quand un joueur-cible bloque le ballon, il le pose à terre. La remise en jeu se fait par un chasseur, un pied sur la ligne de touche la plus proche.
- Après échange de rôles la victoire revient à l'équipe qui élimine l'autre dans le meilleur temps.

CONCOURS DE RECRUTEMENT DE PROFESSEURS DES ECOLES

EPREUVE D'ENTRETIEN

FICHE PEDAGOGIQUE N° 3

DISPOSITIF MATERIEL

- 1 terrain rectangulaire : y délimiter un pentagone à l'intérieur ;
- 1 cerceau pour matérialiser le point de départ du ballon ;
- 1 ballon ou 1 balle.

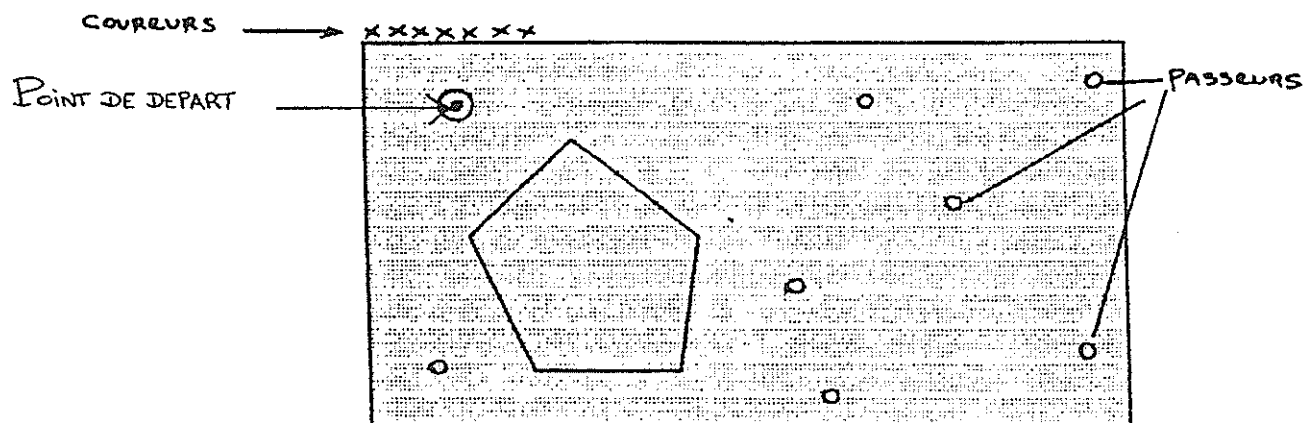
TACHES

Pour les coureurs, faire le plus de tours du pentagone avant que le ballon ne revienne à son point de départ.

Pour les passeurs, rapporter le ballon dans le cerceau.

CONDITIONS DE FONCTIONNEMENT

- 1 équipe de passeurs à l'intérieur du terrain ;
- 1 équipe de coureurs disposée comme sur le schéma.
- Le premier des coureurs lance le ballon ou la balle dans le terrain à l'exception du pentagone. Sitôt le ballon lancé, il court et fait le tour du pentagone le plus vite possible. Pendant ce temps les O récupèrent le ballon et cherchent à le rapporter à son point de départ en se faisant des passes. Les O peuvent se déplacer sur tout le terrain mais interdiction de se déplacer avec le ballon.

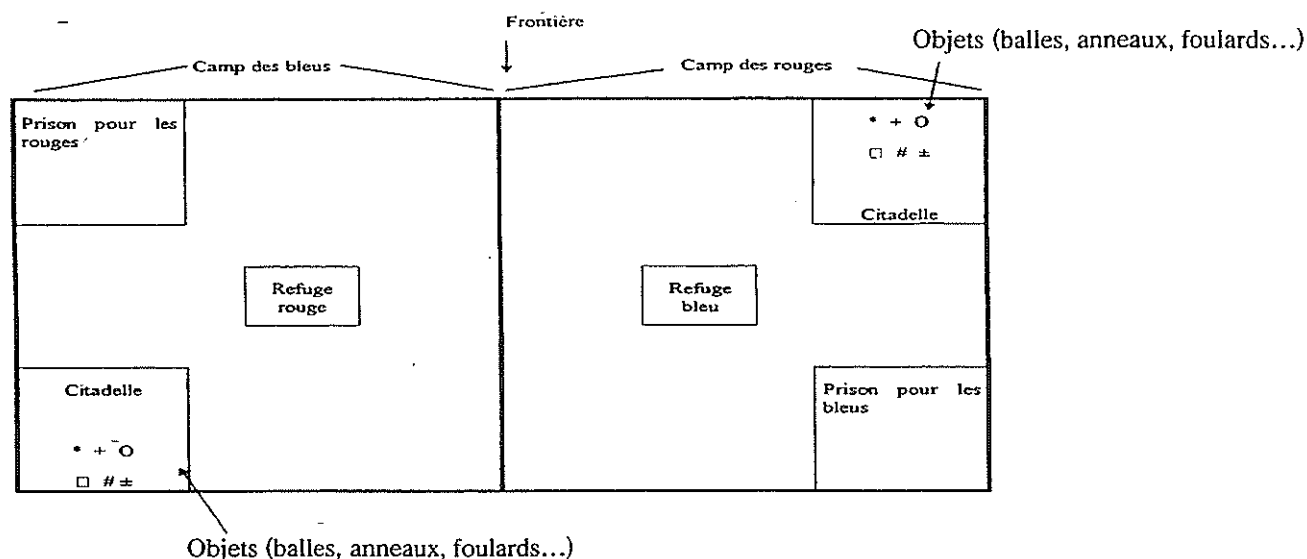


CONCOURS DE RECRUTEMENT DE PROFESSEURS DES ECOLES

EPREUVE D'ENTRETIEN

FICHE PEDAGOGIQUE N° 4

DISPOSITIF MATERIEL



TACHES

- Sans se faire toucher par l'adversaire, prendre les objets situés dans la citadelle adverse et les ramener dans la sienne.
- Défendre sa citadelle en faisant prisonnier les adversaires, en les touchant.

CONDITIONS DE FONCTIONNEMENT

- 2 équipes (rouge, bleu) comprenant au maximum 12 joueurs.
- chaque équipe possède son camp

Au début du jeu, 12 objets sont répartis équitablement dans les deux citadelles.

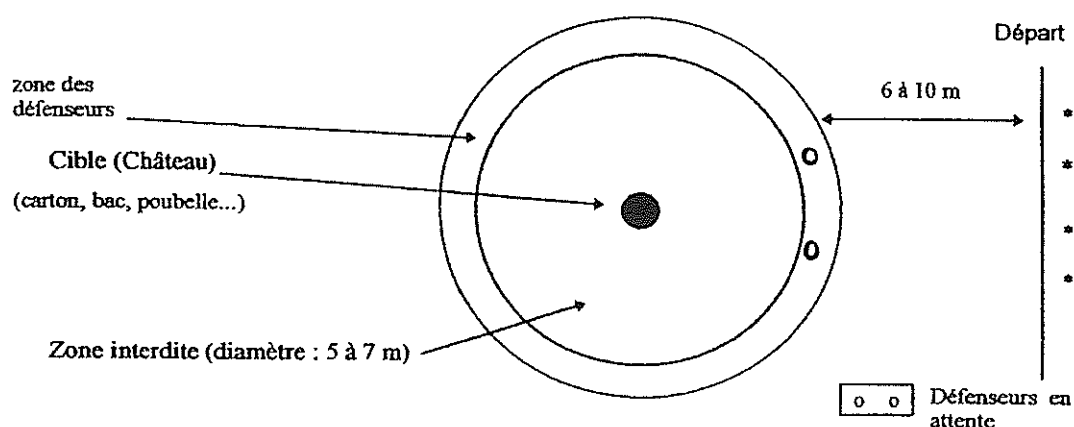
- Un joueur touché va en prison dans le camp adverse
- Dans leur propre camp, les joueurs ne peuvent être touchés. Ils peuvent l'être dès qu'ils sont dans le camp adverse.
- Un joueur peut délivrer un prisonnier en le touchant.
- Lorsqu'un joueur réussit à atteindre la citadelle du camp adverse, il peut y séjourner aussi longtemps qu'il le veut sans pouvoir être fait prisonnier.
- Les objets seront transportés un par un. On ne peut ni les cacher, ni les passer à un partenaire.
- Les refuges sont des zones où les attaquants ne peuvent être touchés et où ils peuvent rester aussi longtemps qu'ils le désirent.
- Un joueur qui sort des limites du terrain alors qu'il se trouve du côté du camp adverse va en prison.
- Le jeu s'arrête quand une équipe a ramené tous les objets dans sa citadelle. On peut aussi arrêter la partie au bout d'un temps défini à l'avance. L'équipe qui possède le plus d'objets dans sa citadelle a gagné.

CONCOURS DE RECRUTEMENT DE PROFESSEURS DES ECOLES

EPREUVE D'ENTRETIEN

FICHE PEDAGOGIQUE N° 5

DISPOSITIF MATERIEL



TACHES

- Pour les attaquants : toucher la cible avec le ballon.
- Pour les défenseurs : saisir le ballon.

CONDITIONS DE FONCTIONNEMENT

- Equipes de 4 joueurs. En attaque, l'équipe entière est en jeu. En défense, 2 joueurs, les 2 autres attendent. (4 contre 2)
- Jeu à la main
- Pas de dribble. Pas de contact entre les joueurs.
- Personne dans la zone interdite.
- Pas de déplacement des joueurs quand ils sont en possession du ballon.
- Changement de rôle au bout de x tentatives (4 par exemple) ou de x minutes (3 à 4).
- Une partie est terminée quand les équipes ont joué les deux rôles (attaque, défense).
- A chaque point :
 - au moins un défenseur est remplacé par un autre en attente
 - les joueurs repartent de la position de départ (schéma ci-dessus)
- Comptage des points :
 - 1 point pour l'équipe des attaquants quand le ballon touche la cible.
 - 1 point pour l'équipe des défenseurs quand un équipier saisit le ballon.

CONCOURS DE RECRUTEMENT DE PROFESSEURS DES ECOLES

EPREUVE D'ENTRETIEN

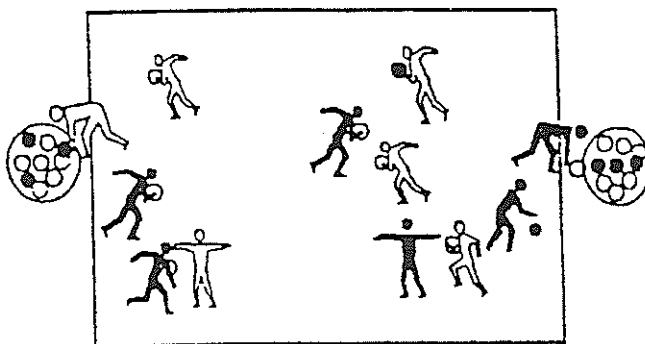
FICHE PEDAGOGIQUE N° 6

DISPOSITIF MATERIEL

- Terrain rectangulaire avec des réserves de ballons aux extrémités.
- Plots pour délimiter le terrain.
- Ballons ou balles en nombre important mais identique dans chaque réserve.

TACHES

- Transporter un maximum de ballons de sa réserve vers celle de ses adversaires (les réserves sont matérialisées par des cerceaux).
- Empêcher la progression de l'adversaire.



CONDITIONS DE FONCTIONNEMENT

- Deux équipes de 6 à 8 joueurs.
- Tout joueur sans ballon peut gêner la progression des adversaires, les immobiliser, leur ravir le ballon.
- Tout ballon récupéré devient ballon d'attaque.
- Ballon perdu s'il sort du terrain.
- Au signal de fin, on compte le nombre de ballons se trouvant dans les cerceaux.

CONCOURS DE RECRUTEMENT DE PROFESSEURS DES ECOLES

EPREUVE D'ENTRETIEN

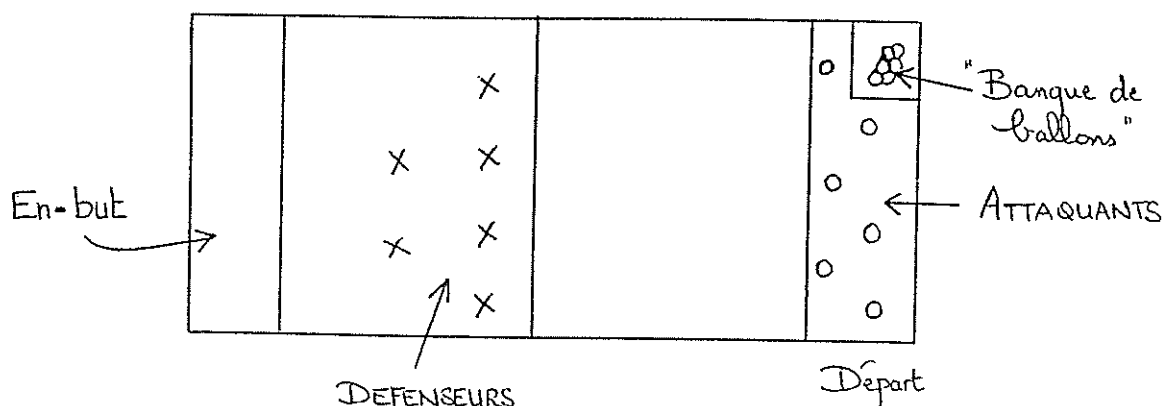
FICHE PEDAGOGIQUE N° 7

DISPOSITIF MATERIEL

Un terrain rectangulaire 40 × 15.

Une banque de 6 ballons.

2 équipes de 6 à 9 joueurs avec signes distinctifs (maillots).



TACHES

Pour les attaquants, déposer le ballon dans l'en-but.

Pour les défenseurs, prendre le ballon aux attaquants.

CONDITIONS DE FONCTIONNEMENT

- Un point est marqué pour chaque ballon posé dans l'en but.
- Changement de rôle tous les 6 ballons.

Pour les attaquants

- Engagement d'un ballon à la fois dans la zone de départ.
- Jouer à la main et passer le ballon en arrière.
- Le porteur immobilisé doit lâcher le ballon immédiatement qui devient jouable par tout joueur debout.

Pour les défenseurs

- Ne pas faire mal.
- Arrêter seulement le porteur du ballon par immobilisation et mise à terre.

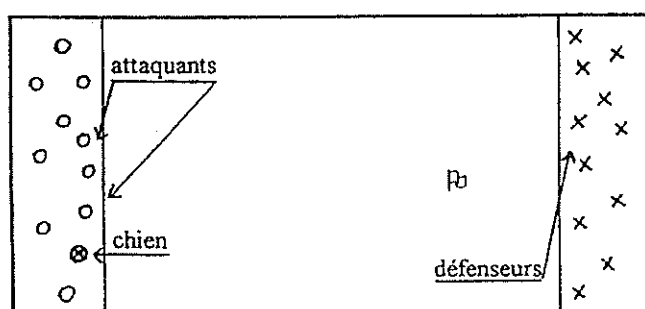
CONCOURS DE RECRUTEMENT DE PROFESSEURS DES ECOLES

EPREUVE D'ENTRETIEN

FICHE PEDAGOGIQUE N° 8

DISPOSITIF MATERIEL

- L'espace de jeu est délimité par un rectangle de 25 m × 15 m environ
- Le groupe classe est organisé en 2 équipes : les **attaquants** et les **défenseurs**
- Chaque équipe a son camp à chaque extrémité du terrain



TACHES

- Les **attaquants** doivent aller chercher le drapeau et le rapporter dans leur camp (le plus de fois possible, en 5-6 minutes) sans se faire toucher par les **défenseurs**.
- Les **défenseurs** doivent toucher les **attaquants** sans se faire toucher par le **chien**.

CONDITIONS DE FONCTIONNEMENT

- Les 2 équipes s'opposent : **attaquants** contre **défenseurs**.
- Un des **attaquants** joue le rôle de « **chien** ».
- Le **chien** ne peut se saisir du drapeau mais il peut « **toucher** » les **défenseurs**.
- Les **défenseurs** doivent éviter que l'un des adversaires ne s'empare du drapeau. Pour cela ils doivent **toucher** les **attaquants** sans se faire eux-mêmes **toucher** par le **chien**.
- Tout joueur "touché" soit par le **chien**, soit par un **défenseur** ou ayant franchi les limites du terrain, est momentanément éliminé.
- A chaque fois que l'équipe **attaquante** rapporte le drapeau dans son camp, elle marque un point et on recommence.
- On change de rôles toutes les 5-6 minutes.

CONCOURS DE RECRUTEMENT DE PROFESSEURS DES ECOLES

EPREUVE D'ENTRETIEN

FICHE PEDAGOGIQUE N° 9

DISPOSITIF MATERIEL

- Des raquettes de tennis, badminton, des balles, des volants.
- L'activité se déroule dans la cour, le gymnase ou sur des terrains de tennis. L'espace est matérialisé par des balises.
En l'absence de filet, un fil peut être tendu.

TACHE

- Renvoyer le maximum de balles ou de volants dans le camp adverse dans un temps limité.

CONDITIONS DE FONCTIONNEMENT

- Deux équipes de 3 à 6 joueurs.
- Les enfants envoient leurs balles ou volants dans le terrain adverse puis renvoient celles ou ceux des adversaires.
- L'équipe qui a le moins de balles ou de volants dans son terrain à la fin du jeu a gagné

CONCOURS DE RECRUTEMENT DE PROFESSEURS DES ECOLES

EPREUVE D'ENTRETIEN

FICHE PEDAGOGIQUE N° 10

DISPOSITIF MATERIEL

- Un grand gymnase
- Un fil élastique tendu de part et d'autre du gymnase sert de filet
- Raquettes de badminton ou mini raquettes de tennis
- Volants ou balles de mini-tennis
- Balises

TACHE

Renvoyer le volant ou la balle

CONDITIONS DE FONCTIONNEMENT

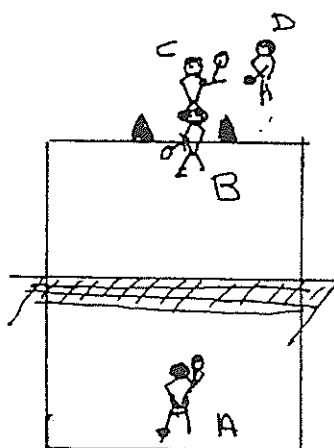
A sert 10 fois de suite.

A est seul face à 3 joueurs (B C D).

A reste toujours sur le terrain, B C et D entrent par la porte délimitée par les balises et frappent le volant à tour de rôle. Ils se replacent derrière la porte après chaque frappe.

A peut choisir la place de la porte dans le camp adverse dès le début du jeu.

1 point par échange gagné.



CONCOURS DE RECRUTEMENT DE PROFESSEURS DES ECOLES

EPREUVE D'ENTRETIEN

FICHE PEDAGOGIQUE N° 11

DISPOSITIF MATERIEL

- 1 grand gymnase
- 1 fil élastique tendu sert de filet
- raquettes de badminton ou mini tennis
- volants - ou balles de mini-tennis
- balises

TACHES

- Engager et renvoyer (A)
- Chercher à marquer le plus vite possible (B)
- Gagner le match en 21 points.
- Arbitrer (C)

CONDITIONS DE FONCTIONNEMENT

- Les enfants sont par 3 et occupent successivement tous les rôles
- A engage sur B qui doit gagner le point le plus rapidement
- Si B fait le point à sa 1ère frappe il marque 5 points
- Si B fait le point à sa 2ème frappe il marque 4 points
- et ainsi de suite, jusqu'à 5 frappes et plus, il marque 1 point.

A sert 5 fois de suite du milieu du terrain (service par en dessous de type cuillère)
puis B sert 5 fois également
C est arbitre

CONCOURS DE RECRUTEMENT DE PROFESSEURS DES ECOLES

EPREUVE D'ENTRETIEN

FICHE PEDAGOGIQUE N° 12

DISPOSITIF MATERIEL

- Une cour de récréation
- 1 fil tendu à 1m50 du sol ou un filet de 1m50
- Mini raquette de tennis
- Balles en mousse
- Balises

TACHE

Faire durer l'échange en jouant avec la main (paume) ou avec la raquette.

CONDITIONS DE FONCTIONNEMENT

- En étant de chaque côté du terrain, les élèves doivent s'organiser pour faire durer l'échange en faisant passer la balle par dessus l'obstacle (fil ou filet).
- Deux contraintes :
 - jouer dans un espace délimité ;
 - prendre la balle avec au maximum 1 rebond au sol.

CONCOURS DE RECRUTEMENT DE PROFESSEURS DES ECOLES

EPREUVE D'ENTRETIEN

FICHE PEDAGOGIQUE N° 13

DISPOSITIF MATERIEL

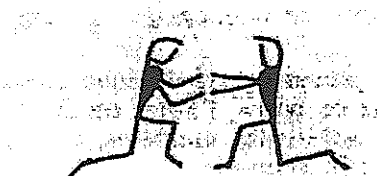
- Tapis ou praticable de gymnastique ou Tatami (4 m² par groupe d'enfants)

TACHE

- Amener son adversaire au sol et le maintenir bloqué durant 5 secondes.

CONDITIONS DE FONCTIONNEMENT

- Durée du combat : 1 minute.
- Les élèves travaillent par 3 : 2 combattants et 1 arbitre. Les 2 combattants sont l'un en face de l'autre avec un genou au sol . Au signal de l'arbitre, le combat commence.



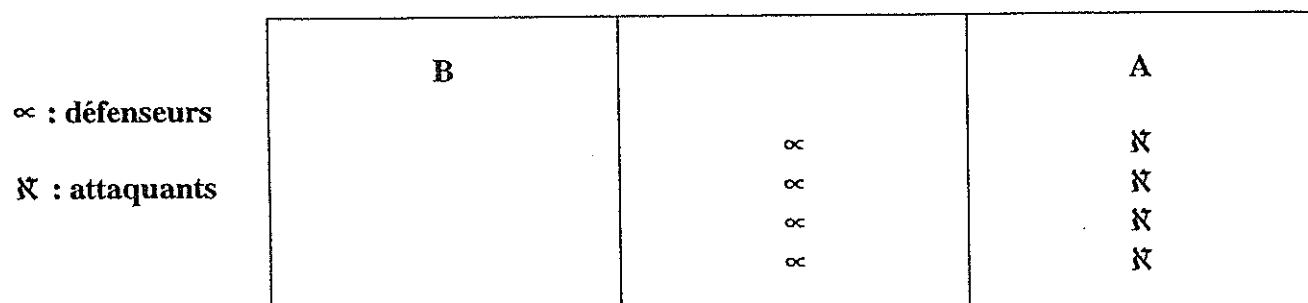
CONCOURS DE RECRUTEMENT DE PROFESSEURS DES ECOLES

EPREUVE D'ENTRETIEN

FICHE PEDAGOGIQUE N° 14

DISPOSITIF MATERIEL

- Salle spécialisée ou salle aménagée avec tapis amortissant les chocs.
- 3 zones :



TACHES

- Pour les attaquants, atteindre la zone B.
- Pour les défenseurs, immobiliser les attaquants.

CONDITIONS DE FONCTIONNEMENT

2 équipes de 4 : 4 attaquants, 4 défenseurs.

- Au signal, les attaquants, à quatre pattes, sortent de leur camp A et doivent rejoindre le camp B sans se faire prendre.
- Les défenseurs tentent de les immobiliser au sol (empêcher tout déplacement pendant 3 secondes). Ils peuvent se mettre à plusieurs pour immobiliser un attaquant.
- Le jeu se termine quand il n'y a plus d'attaquant (soit immobilisés, soit arrivés dans la zone B).
- On inverse les rôles.

CONCOURS DE RECRUTEMENT DE PROFESSEURS DES ECOLES

EPREUVE D'ENTRETIEN

FICHE PEDAGOGIQUE N° 15

DISPOSITIF MATERIEL

- Tapis et ballons.

TACHES

- Le défenseur en position quadrupédique basse protège son ballon.
- Au signal de l'arbitre, l'attaquant tente de le récupérer. Quand un attaquant n'y arrive pas, il peut se faire aider.

CONDITIONS DE FONCTIONNEMENT

- Deux équipes. Assaut des attaquants pendant 1 min 30. Compter les ballons récupérés et changer les rôles.
- Compter les points.

CONCOURS DE RECRUTEMENT DE PROFESSEURS DES ECOLES

EPREUVE D'ENTRETIEN

FICHE PEDAGOGIQUE N° 16

DISPOSITIF MATERIEL

- Milieu naturel inconnu et délimité, aménagé (postes permanents).
- Repère central : cabane.
- Enfants en équipe de 3.
- Une fiche de contrôle par équipe et un plan avec l'emplacement des postes et le numéro.

TACHE

- En équipe, découvrir la balise indiquée par le maître (numéro), revenir avec la réponse.

CONDITIONS DE FONCTIONNEMENT

- Le départ est donné du point central (cabane).
- L'enseignant indique à chaque équipe la balise à découvrir.
- A chaque découverte, poinçonner, revenir, comparer avec la fiche-réponse, recevoir une nouvelle indication et repartir.

Fiche Equipe :

GROUPE :Equipe :

Nom des participants :

Nombre de balises correctes :Temps mis :

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

CONCOURS DE RECRUTEMENT DE PROFESSEURS DES ECOLES

EPREUVE D'ENTRETIEN

FICHE PEDAGOGIQUE N° 17

DISPOSITIF MATERIEL

- Terrain inconnu des élèves, boisé, délimité.
- Carte, échelle 1/25000 avec indication de 10 postes numérotés.
- 10 balises.
- 1 fiche de contrôle par équipe.
- 1 chronomètre par équipe.

TACHE

- Sur les 10 postes indiquées sur la carte, vérifier si chaque poste est vrai (une balise), faux (une balise mal placée).

CONDITIONS DE FONCTIONNEMENT

- Equipes de 2 ou 3 élèves, paires et impaires.
- Les équipes paires partent toutes les 2 minutes.
- Les équipes impaires partent dans le sens inverse, toutes les 2 minutes.
- Au bout de 15 minutes, revenir au point initial pour contrôle et aide éventuelle, puis poursuite de l'activité.

CONCOURS DE RECRUTEMENT DE PROFESSEURS DES ECOLES

EPREUVE D'ENTRETIEN

FICHE PEDAGOGIQUE N° 18

DISPOSITIF MATERIEL

a) L'espace :

- Une aire d'activité connue (milieu découvert), de dimension modeste (500 × 500 m).
- Zone de végétation variée.
- Élément organisateur nettement repérable (cabane, pré, chemin...)

b) Le matériel :

- Plan simplifié au 1/25000 : l'élément repérable sera nettement matérialisé.
- 10 balises.
- 1 chronomètre par équipe.

TACHES

- Suivre l'itinéraire indiqué sur la carte.
- Noter très précisément sur cette carte l'emplacement et le numéro des balises rencontrées (contrat : repérer au moins 8 balises sur 10).
- Indiquer sur la carte le temps de référence.

CONDITIONS DE FONCTIONNEMENT

- Reconnaissance préalable, avec les élèves, des limites de l'aire d'évolution.
- Définition du temps limite + signal sonore de fin d'exercice.
- Groupes de 2 à 3 élèves (obligation de rester constamment en groupe constitué).
- Départs échelonnés toutes les minutes.
- Equipes impaires : itinéraires inverses des équipes paires.

CONCOURS DE RECRUTEMENT DE PROFESSEURS DES ECOLES

EPREUVE D'ENTRETIEN

FICHE PEDAGOGIQUE N° 19

DISPOSITIF MATERIEL

- Environnement naturel, connu et immédiat.
- Un plan quadrillé avec des zones de recherche.
- Balises.

TACHE

- Rechercher les balises placées sur le terrain dans la zone de recherche et les resituer sur le plan.

CONDITIONS DE FONCTIONNEMENT

- Equipes de 2 ou 3 élèves recherchant dans un secteur donné (zone de recherche sur le plan).

CONCOURS DE RECRUTEMENT DE PROFESSEURS DES ECOLES

EPREUVE D'ENTRETIEN

FICHE PEDAGOGIQUE N° 20

DISPOSITIF MATERIEL

- Cour d'école ou environnement immédiat près de l'école.
- Plusieurs photos représentant des éléments caractéristiques de cet environnement.
- 1 gommette par photo.

TACHES

- Cacher un objet et en indiquer l'endroit par une gommette placée sur la photo.
- Retrouver l'objet à l'aide de la photo.

CONDITIONS DE FONCTIONNEMENT

- Se mettre en binômes.
- Chaque binôme pose sa gommette sur la photo et va cacher l'objet sur le terrain.
- Retour de chaque binôme au point initial.
- Puis chaque binôme part chercher l'objet mis en place par un autre binôme.

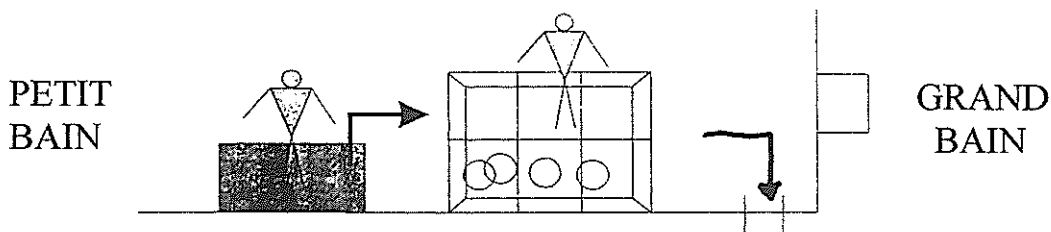
CONCOURS DE RECRUTEMENT DE PROFESSEURS DES ECOLES

EPREUVE D'ENTRETIEN

FICHE PEDAGOGIQUE N° 21

DISPOSITIF MATERIEL

- Tapis
- Cage
- Anneaux ou objets lestés



TACHES

- Entrer dans l'eau en roulant sur le tapis.
- Rejoindre la cage.
- Récupérer des objets lestés à différentes profondeurs dans la cage.
- Rejoindre le bord.

CONDITIONS DE FONCTIONNEMENT

- Trois ateliers identiques sont ouverts lors de cette séance.
- Les enfants sont en binôme : un en action, un observateur, et inversement.

CONCOURS DE RECRUTEMENT DE PROFESSEURS DES ECOLES

EPREUVE D'ENTRETIEN

FICHE PEDAGOGIQUE N° 23

DISPOSITIF MATERIEL

Petit bassin :

- objets placés à la surface de l'eau
- objets immergés de 0,30 à 1 m de la surface
- 1 panier par équipe sur le bord du bassin
- 2 équipes d'enfants

TACHE

- Ramener le plus d'objets dans le panier de son équipe.

CONDITIONS DE FONCTIONNEMENT

- Chaque équipe est derrière son panier.
- Au signal les 2 équipes s'élancent à la pêche aux objets.
- On ne peut ramener qu'un objet à la fois.
- Les objets ramassés en surface comptent 1 point.
- Les objets ramassés sous l'eau comptent 2 points.
- Le jeu est terminé quand il n'y a plus d'objets dans l'eau.
- On compte le nombre de points de chaque équipe.

CONCOURS DE RECRUTEMENT DE PROFESSEURS DES ECOLES

EPREUVE D'ENTRETIEN

FICHE PEDAGOGIQUE N° 24

DISPOSITIF MATERIEL

Piscine grand bain, et/ou petit bain. Un panier rempli d'objets flottants et immergeables.

TACHES

Tâche 1 :

Aller rechercher les objets flottants et les ramener au bord du bassin

Tâche 2 :

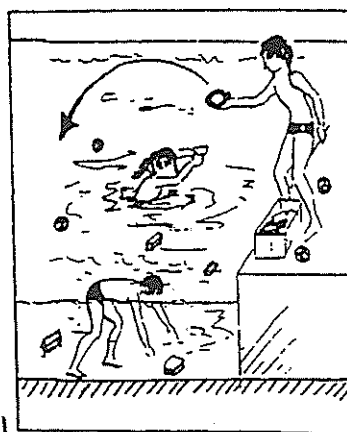
Aller rechercher les objets flottants et immergés ; les ramener au bord du bassin

Tâche 3 :

Aller rechercher des objets immergés plus vite qu'une autre équipe (5 contre 5)

CONDITIONS DE FONCTIONNEMENT

Groupe de 10 élèves.



CONCOURS DE RECRUTEMENT DE PROFESSEURS DES ECOLES

EPREUVE D'ENTRETIEN

FICHE PEDAGOGIQUE N° 25

DISPOSITIF MATERIEL

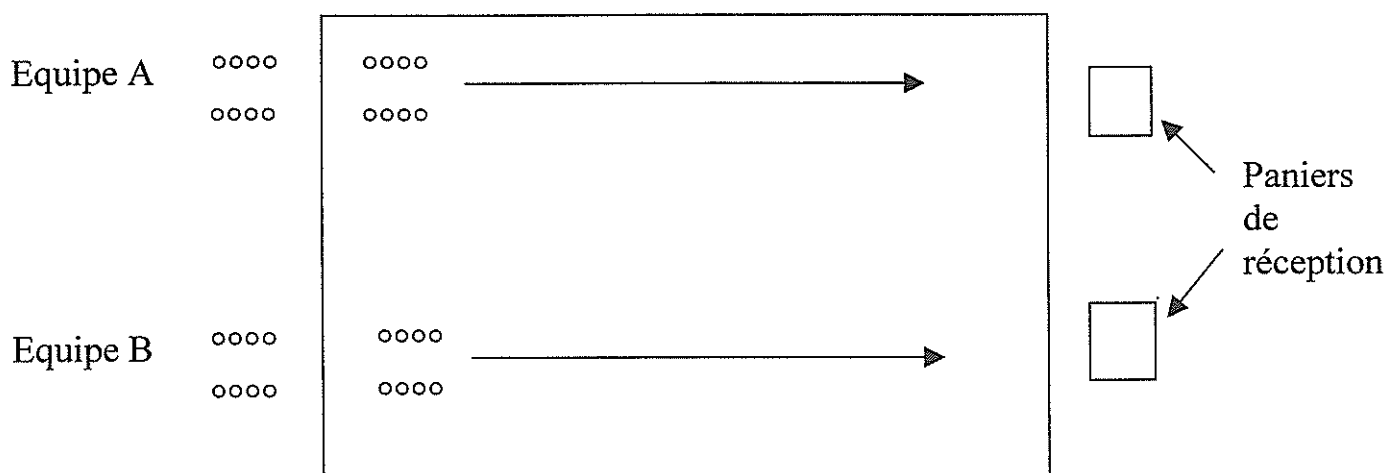
- Piscine grand bain, et/ou petit bain.
- 8 objets au fond de l'eau pour chaque équipe.
- 8 objets sur le bord de la piscine pour chaque équipe.

TACHES

- Les 2 équipes sont en compétition ; il faut transporter les 16 objets de l'autre côté de la piscine.

CONDITIONS DE FONCTIONNEMENT

- Les 2 équipes commencent la tâche au signal du maître.
- Chaque joueur ne peut transporter qu'un objet à la fois.
- L'équipe gagnante est la première équipe à avoir déposé tous les objets de l'autre côté.
- Les allers et retours se font dans l'eau.



CONCOURS DE RECRUTEMENT DE PROFESSEURS DES ECOLES

EPREUVE D'ENTRETIEN

FICHE PEDAGOGIQUE N° 26

DISPOSITIF MATERIEL

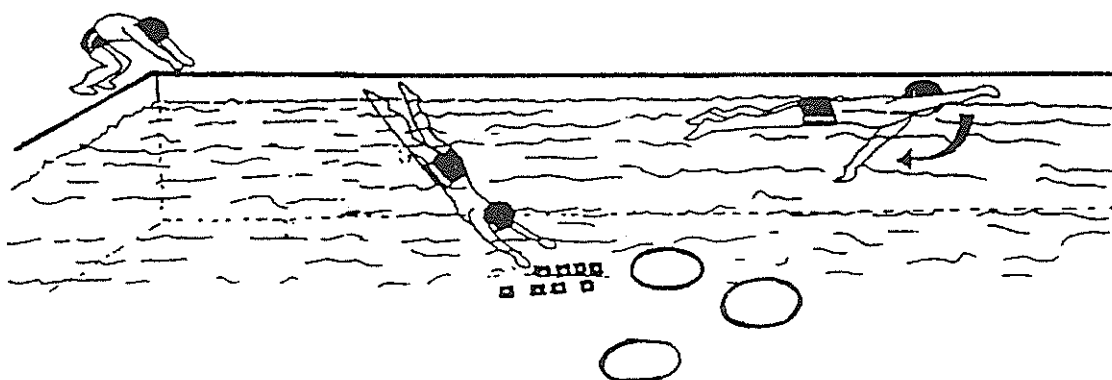
- Bassin de grande profondeur.
- Objets immergés et cerceaux (rouge, bleu, vert).

TACHES

- Plonger ou sauter du bord.
- Prendre un objet déjà placé au fond de la piscine et le déposer dans le cerceau de la même couleur.

CONDITIONS DE FONCTIONNEMENT

- Les enfants sont par deux, l'un réalise le parcours, l'autre s'assure de la bonne exécution de la tâche.



CONCOURS DE RECRUTEMENT DE PROFESSEURS DES ECOLES

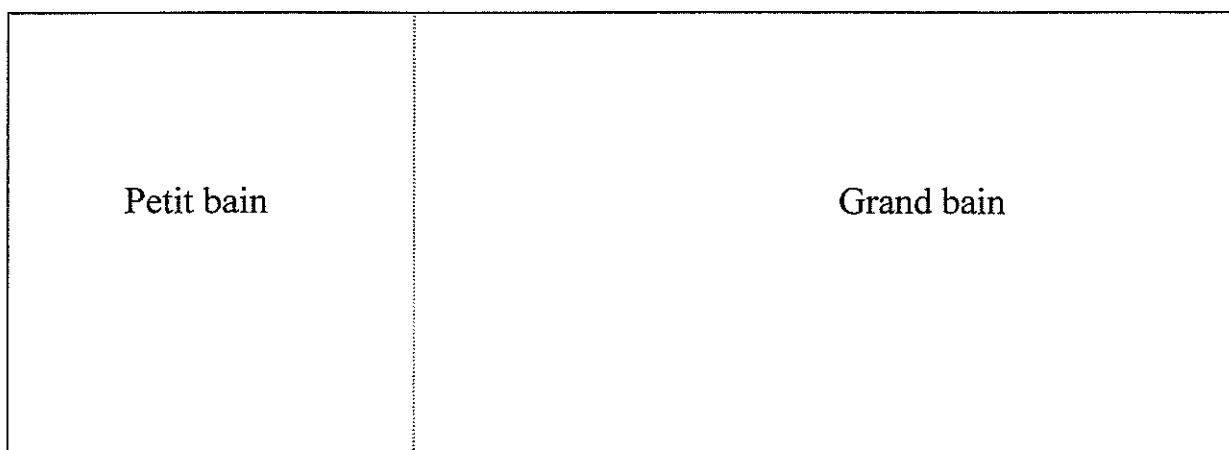
EPREUVE D'ENTRETIEN

FICHE PEDAGOGIQUE N° 27

DISPOSITIF MATERIEL

D₁

D₂



TACHES

- Entrer dans l'eau, d'un des 2 points de départ et traverser la piscine en position ventrale.

CONDITIONS DE FONCTIONNEMENT

- Les enfants ont le choix du point de départ.
- Les enfants ont le choix du matériel : frite(s), planche(s), ceinture(s).

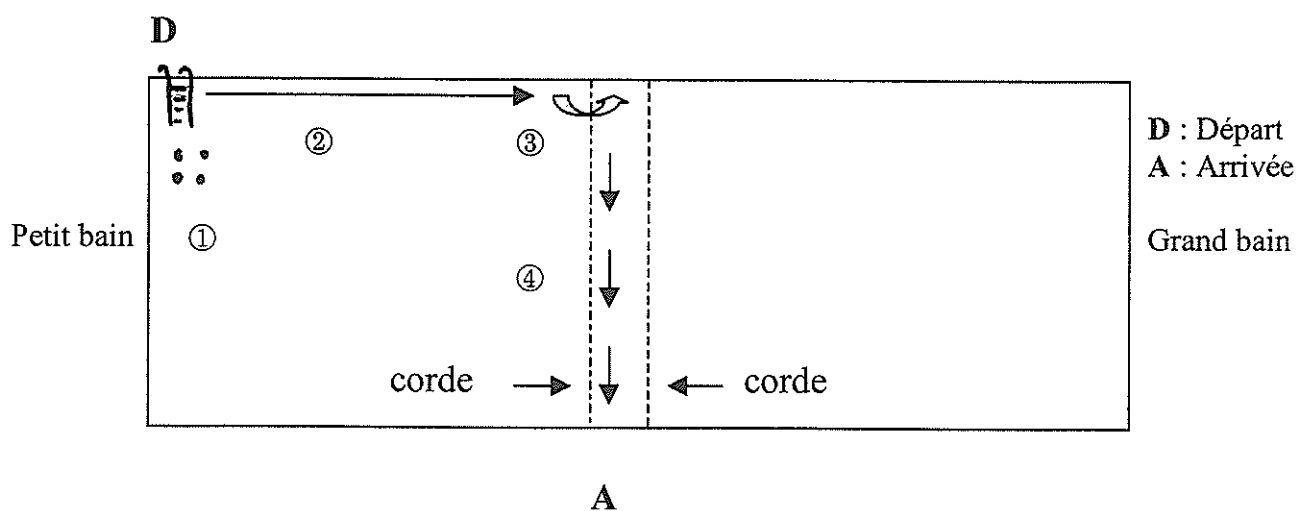
CONCOURS DE RECRUTEMENT DE PROFESSEURS DES ECOLES

EPREUVE D'ENTRETIEN

FICHE PEDAGOGIQUE N° 28

DISPOSITIF MATERIEL

- Bassin petite et moyenne profondeurs.
- Objets lestés.
- Cordes.



TACHE

- Réaliser le parcours (① - ② - ③ - ④).

CONDITIONS DE FONCTIONNEMENT

- 1) Entrée dans l'eau et récupération d'un objet lesté.
- 2) Déplacement le long du bord.
- 3) Passage en immersion pour aller se placer dans les cordes.
- 4) Déplacement entre les cordes.

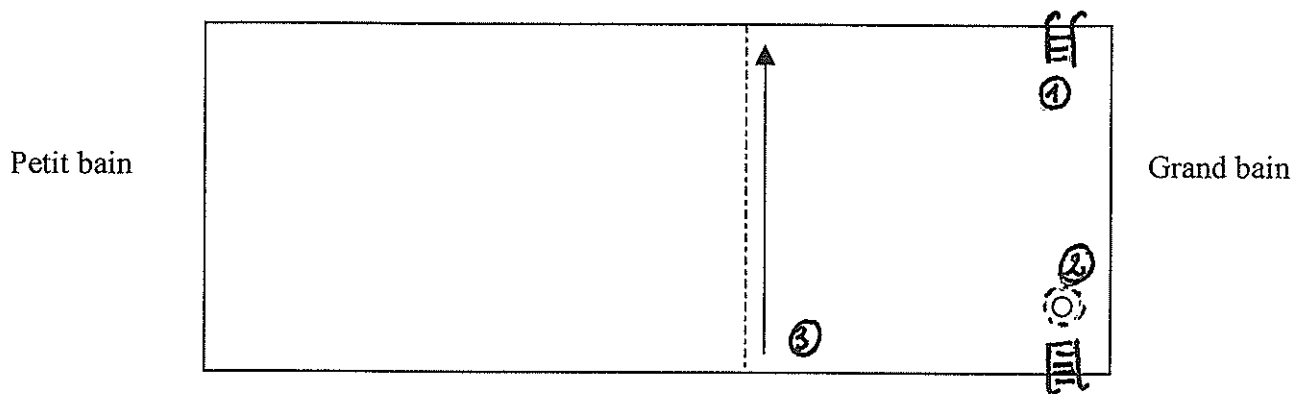
CONCOURS DE RECRUTEMENT DE PROFESSEURS DES ECOLES

EPREUVE D'ENTRETIEN

FICHE PEDAGOGIQUE N° 29

DISPOSITIF MATERIEL

- Grand bassin, une ligne d'eau, une perche, un anneau.
- Aides à la flottaison possibles.



TACHES

- Atelier 1 : entrée dans l'eau en sautant ou en plongeant.
- Atelier 2 : faire remonter un anneau le long de la perche.
- Atelier 3 : déplacement ventral sur la largeur de la piscine.

CONDITIONS DE FONCTIONNEMENT

- Les enfants sont répartis en trois groupes.
- Rotation sur les trois ateliers.

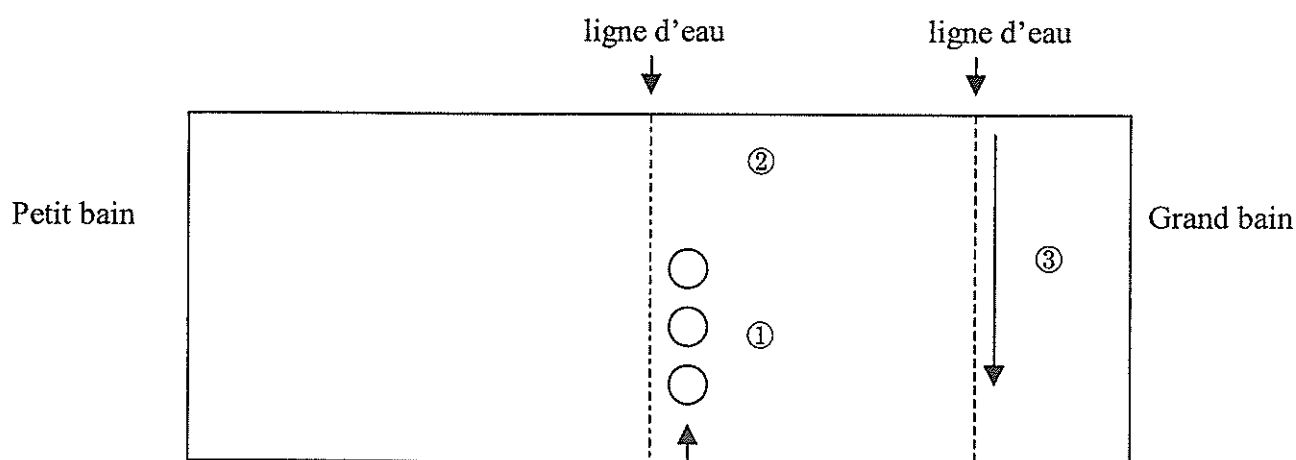
CONCOURS DE RECRUTEMENT DE PROFESSEURS DES ECOLES

EPREUVE D'ENTRETIEN

FICHE PEDAGOGIQUE N° 30

DISPOSITIF MATERIEL

- Grand bassin, deux lignes d'eau.
- Trois cerceaux lestés.



TACHES

- Atelier ① : Passer dans les trois cerceaux immergés.
- Atelier ② : Réaliser un équilibre ventral ou dorsal.
- Atelier ③ : Se déplacer sur le dos.

CONDITIONS DE FONCTIONNEMENT

- Les enfants sont répartis en trois groupes. Rotation sur les trois ateliers.
- Pour l'atelier ① les cerceaux sont immergés verticalement à des profondeurs différentes. Retour au bord après chaque essai.

CONCOURS DE RECRUTEMENT DE PROFESSEURS DES ECOLES

EPREUVE D'ENTRETIEN

FICHE PEDAGOGIQUE N° 31

DISPOSITIF MATERIEL

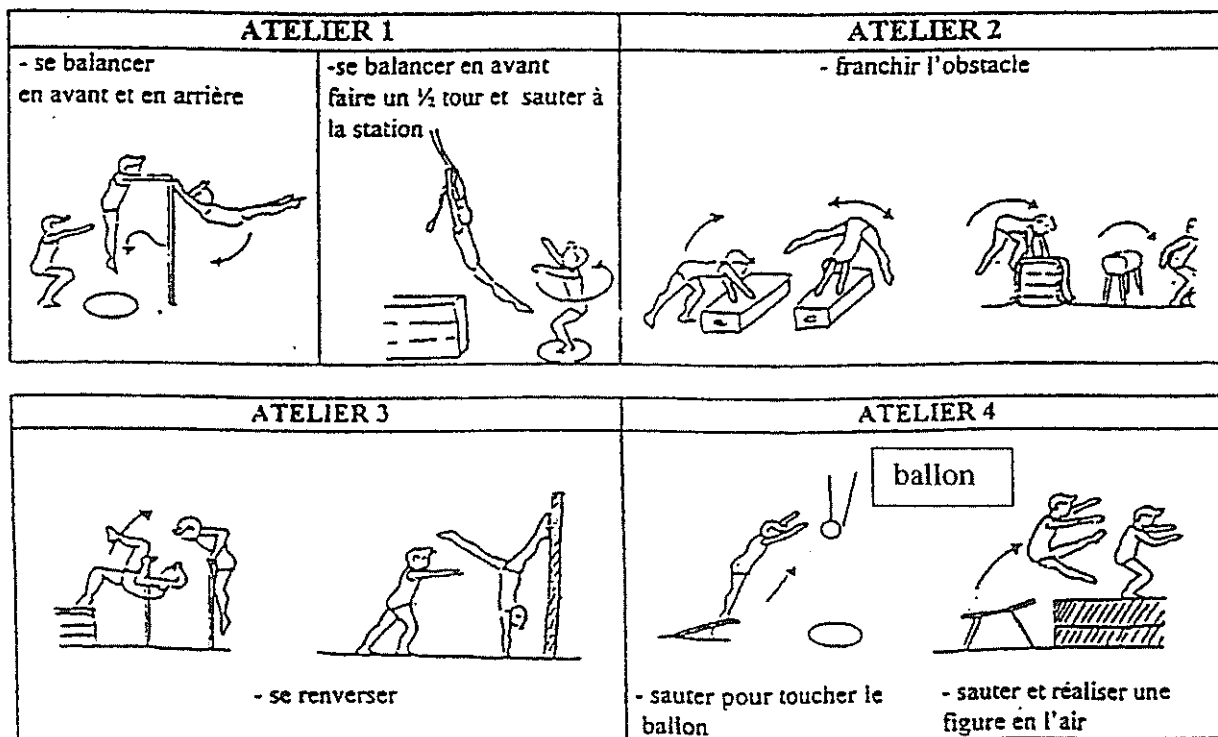
- Barre fixe
- Cordes oscillantes
- Cerceaux
- Plinth
- Tremplin
- Ballon suspendu

TACHES

- Se balancer
- Franchir l'obstacle
- Se renverser
- Sauter

CONDITIONS DE FONCTIONNEMENT

Ces quatre ateliers font partie d'un circuit installé dans le gymnase ; les enfants par groupes de 6 passent successivement à tous les ateliers.



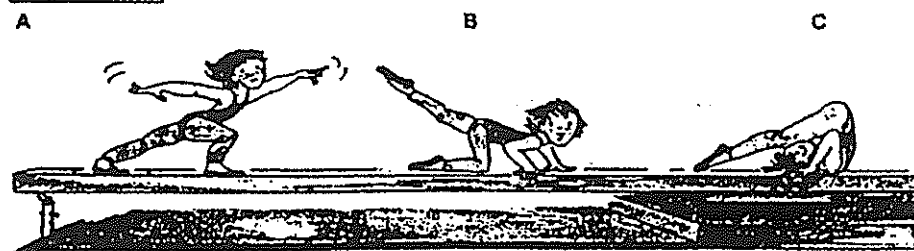
CONCOURS DE RECRUTEMENT DE PROFESSEURS DES ECOLES

EPREUVE D'ENTRETIEN

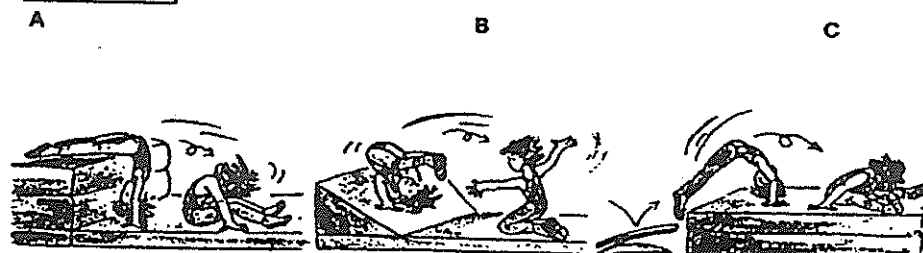
FICHE PEDAGOGIQUE N° 32

DISPOSITIF MATERIEL

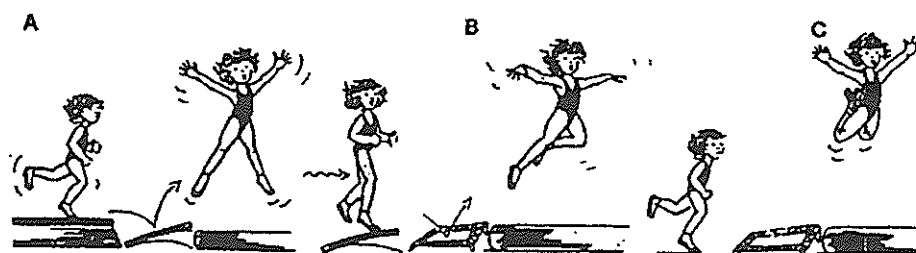
SITUATION 1



SITUATION 2



SITUATION 3



TACHES

- "Se déplacer" en réalisant l'ensemble des figures en situation 1.
- "Tourner" en réalisant l'ensemble des figures en situation 2.
- "Voler" en réalisant l'ensemble des figures en situation 3.

CONDITIONS DE FONCTIONNEMENT

- Répartir les élèves autour des 3 situations proposées.
- Chaque situation propose 3 postes de travail aux élèves (A, B, C).

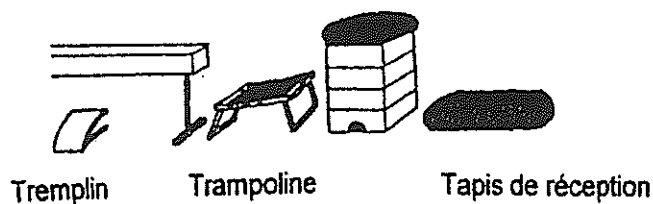
CONCOURS DE RECRUTEMENT DE PROFESSEURS DES ECOLES

EPREUVE D'ENTRETIEN

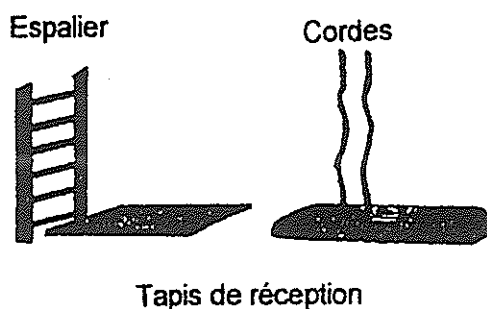
FICHE PEDAGOGIQUE N° 33

DISPOSITIF MATERIEL

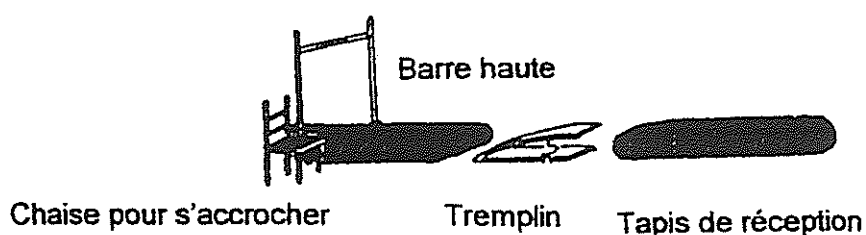
ATELIER APPUI ET ENVOL



ATELIER APPUI ET SUSPENSION



ATELIER SUSPENSION ET ENVOL



TACHE

Enchaîner plusieurs actions de son choix sur l'organisation matérielle proposée.

CONDITIONS DE FONCTIONNEMENT

- Doubler les 3 types d'ateliers pour permettre la constitution de groupes de 3 ou 4 élèves.
- Chaque élève passe dans les trois ateliers à chaque séance.

CONCOURS DE RECRUTEMENT DE PROFESSEURS DES ECOLES

EPREUVE D'ENTRETIEN

FICHE PEDAGOGIQUE N° 34

DISPOSITIF MATERIEL

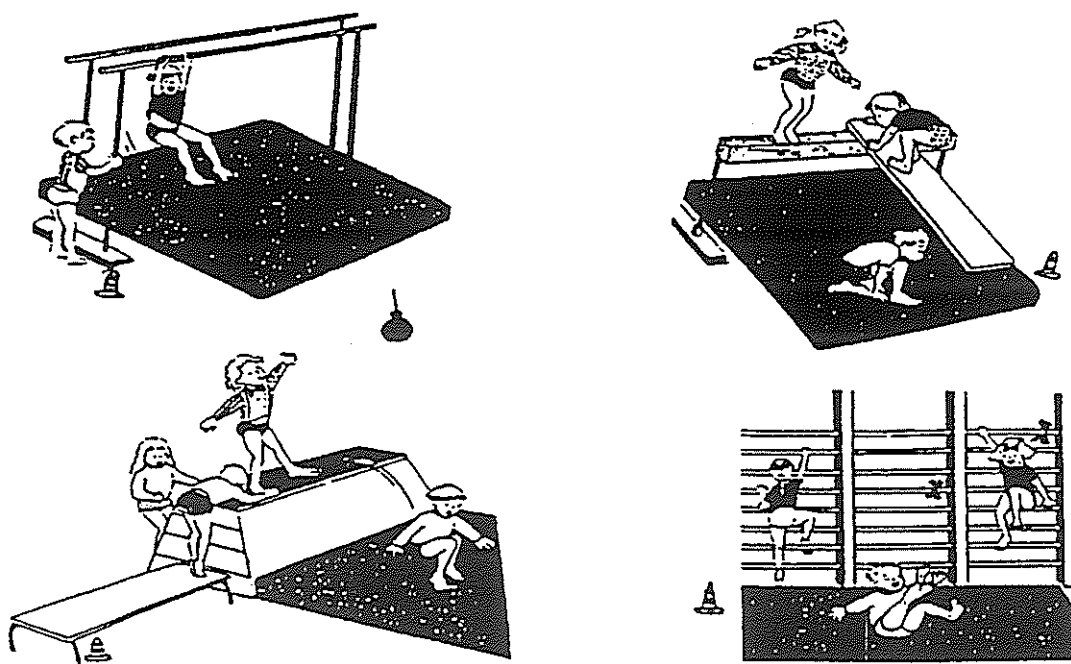
- Bancs
- Espaliers
- Tapis de réception
- Foulards
- Plots
- Poutre de gymnastique
- Barres parallèles
- Ballon
- Plan incliné
- Plinth

TACHES

- Se balancer.
- Monter sur le plinth, sauter et toucher le ballon.
- Grimper sur le banc, se déplacer sur la poutre pour sauter sur le tapis, arriver sur les pieds.
- Monter à l'espalier, se déplacer vers les foulards accrochés aux barreaux, sauter en contre bas.

CONDITIONS DE FONCTIONNEMENT

Ces 4 ateliers font partie d'un circuit installé dans le gymnase ; l'entrée de l'atelier est identifiée par un plot en plastique ; les enfants passent successivement à tous les ateliers.



CONCOURS DE RECRUTEMENT DE PROFESSEURS DES ECOLES

EPREUVE D'ENTRETIEN

FICHE PEDAGOGIQUE N° 35

DISPOSITIF MATERIEL

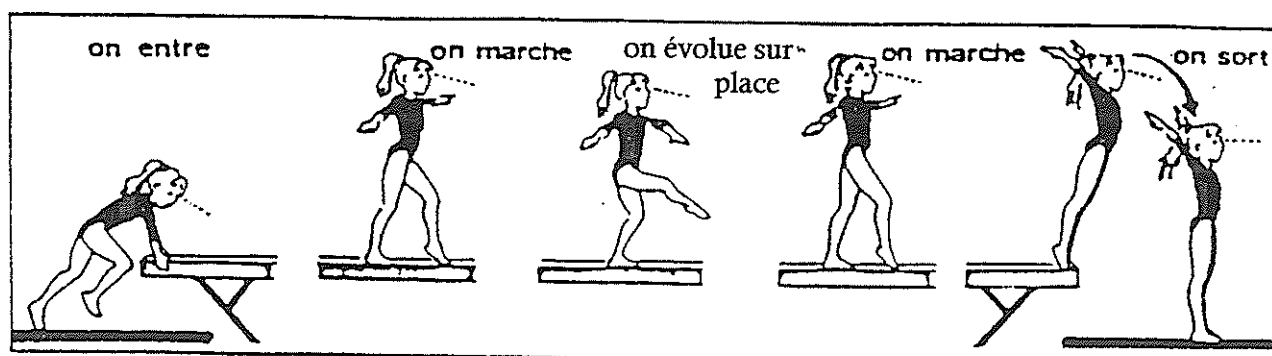
- Poutres de gymnastique
- Tapis de réception

TACHES

- Trouver différentes façons de marcher ou d'évoluer sur la poutre.
- Trouver différentes façons de tourner sur la poutre.
- Trouver différentes façons d'être immobile sur la poutre.
- Trouver différentes façons de sortir de la poutre.
- Choisir une des réponses trouvées dans chaque cas et les enchaîner.

CONDITIONS DE FONCTIONNEMENT

- Groupes de 5 enfants par poutre.
- Chaque élève invente un mode de déplacement d'un bout à l'autre de la poutre en respectant les actions proposées ci-dessous :



CONCOURS DE RECRUTEMENT DE PROFESSEURS DES ECOLES

EPREUVE D'ENTRETIEN

FICHE PEDAGOGIQUE N° 36

DISPOSITIF MATERIEL

Atelier 1

- Tapis
- Cylindre en mousse

Atelier 2

- Tabouret
- Poutre
- Tapis de réception

Atelier 3

- Barres parallèles
- Tapis de réception

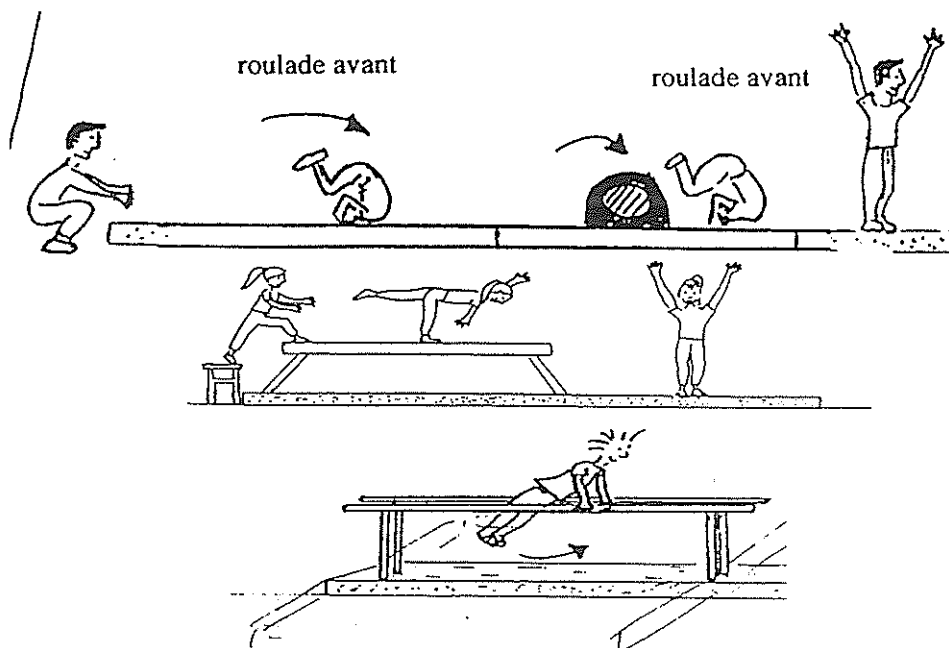
TACHES

- Atelier 1 : Effectuer 2 roulades avant, arriver en position équilibrée, pieds groupés.
- Atelier 2 : Monter sur la poutre, se déplacer en sautillant, maintenir l'équilibre sur un pied et sortir par un saut extension.
- Atelier 3 : Monter à l'appui, effectuer des balancements nécessaires à une sortie latérale.

* En plus, dans chaque atelier, inventer de nouveaux éléments qui seront inclus dans l'enchaînement.

CONDITIONS DE FONCTIONNEMENT

- La classe est divisée en 3 groupes, qui passent à chaque atelier, par rotation de 10 minutes pour travailler ces divers enchaînements.
- Présentation, devant la classe, d'un enchaînement au choix par chaque élève, comprenant les éléments imposés et des éléments inventés.



CONCOURS DE RECRUTEMENT DE PROFESSEURS DES ECOLES

EPREUVE D'ENTRETIEN

FICHE PEDAGOGIQUE N° 37

DISPOSITIF MATERIEL

- Définir un espace à l'intérieur d'une salle.

TACHE

- Trouver dans l'espace différentes façons de :
 - Se déplacer,
 - Sauter,
 - Aller au sol,
- Chaque élève garde une action de chaque catégorie et construit un enchaînement qu'il mémorise.
- Par deux : l'un exécute son enchaînement l'autre observe puis on inverse les rôles.
- Chacun apprend la phrase gestuelle de son partenaire et la mémorise. Puis ils construisent à deux un enchaînement avec les deux phrases.

CONDITIONS DE FONCTIONNEMENT

- Phase de recherche : toute la classe.
- Phase de construction : par 2.

CONCOURS DE RECRUTEMENT DE PROFESSEURS DES ECOLES

EPREUVE D'ENTRETIEN

FICHE PEDAGOGIQUE N° 38

DISPOSITIF MATERIEL

- Salle fermée, chauffée, sol propre et agréable afin de pouvoir travailler pieds nus si possible.
- Magnétophone.
- Un sacet plastique par enfant.
- Musiques fluides.

TACHE

- Pieds légèrement écartés : sans déplacement, mais en gardant le sacet plastique gonflé, explorer l'espace proche (devant, derrière, haut, bas), les enfants le tiennent par les poignées en se laissant guider par la musique.
- Se déplacer de différentes façons et dans des directions variées en suivant la musique et en gardant le sacet plastique gonflé.
- Sélectionner une partie de l'improvisation, la danser à nouveau sans le sacet, en conservant la même qualité de mouvement.

CONDITIONS DE FONCTIONNEMENT

- On peut faire travailler toute la classe ensemble ou par demi-groupe, en guidant l'observation des élèves.

CONCOURS DE RECRUTEMENT DE PROFESSEURS DES ECOLES

EPREUVE D'ENTRETIEN

FICHE PEDAGOGIQUE N° 39

DISPOSITIF MATERIEL

- Une salle chauffée, le sol est propre et confortable.
- Différents objets (plinth, gros tapis dressés, cartons, paravents, tissus tendus et accrochés) peuvent être utilisés pour se dissimuler momentanément.

TACHES

- Les enfants sont par groupes de 4.
 - 1- Rechercher différentes façons d'apparaître et de disparaître derrière les objets, en veillant à la qualité des actions.
 - 2- A tour de rôle un élève observe ce que font ses partenaires.
 - 3- Composition : 1 élève metteur en scène et 3 élèves danseurs. Le metteur en scène garde une action de chaque danseur pour produire un enchaînement.
 - 4- Chaque groupe montre sa production au reste de la classe.

CONDITIONS DE FONCTIONNEMENT

- Matériel dispersé dans la salle.
- Elèves par groupes de 4.
- Chaque groupe a un espace défini avec un objet ou deux objets.

CONCOURS DE RECRUTEMENT DE PROFESSEURS DES ECOLES

EPREUVE D'ENTRETIEN

FICHE PEDAGOGIQUE N° 40

DISPOSITIF MATERIEL

- Salle chauffée, sol propre.
- Musique africaine, exemple : « le serpent » - GUEM et ZAKA percussions.

TACHES

- Marquer constamment le tempo de la musique.
- Imiter le danseur à l'intérieur du cercle.

ROLES :

- - être meneur
- - imiter le meneur

- Les enfants marquent le tempo de la musique.
- Un(e) volontaire va (en marchant sur la musique) au centre du cercle et invente un mouvement.

Les danseurs du cercle l'imitent.

- Le danseur volontaire invite alors quelqu'un qui va le remplacer au milieu...
- Enchaînement de ces phases jusqu'à la fin de la musique.

CONDITIONS DE FONCTIONNEMENT

- Toute la classe est en cercle.

CONCOURS DE RECRUTEMENT DE PROFESSEURS DES ECOLES

EPREUVE D'ENTRETIEN

FICHE PEDAGOGIQUE N° 41

DISPOSITIF MATERIEL

- Salle chauffée, un sol souple et propre.

TACHE

- Par groupe de 4, en déplacement dans l'espace...
 - Le n° 1 prend une forme,
 - Le n° 2 par contact, prolonge la forme du n°1,
 - Le n° 3 par contact, prolonge la forme du n°2,
 - Le n° 4 par contact, prolonge la forme du n°3,
 - Le n° 1 se retire et part en déplacement, puis le n° 2, le n° 3, le n° 4.
- Dans un premier temps, varier les possibilités de contact, puis en garder une, la mémoriser, la présenter aux autres.

CONDITIONS DE FONCTIONNEMENT

- Les élèves sont par groupe de quatre et utilisent tout l'espace.

CONCOURS DE RECRUTEMENT DE PROFESSEURS DES ECOLES

EPREUVE D'ENTRETIEN

FICHE PEDAGOGIQUE N° 42

DISPOSITIF MATERIEL

- Salle chauffée, propre suffisamment grande.
- Magnétophone
- Musiques diverses

TACHE

- Observer son partenaire et l'imiter.

JEU : « Le miroir »

Enfants par 2 (n°1 et n°2).

- Le « n° 1 » enchaîne un mouvement court sur place avec, au choix, les bras, la tête, le tronc, les jambes. Lorsqu'il a fini, il revient en position neutre, paume de la main vers le partenaire pour lui indiquer que c'est à lui d'enchaîner.
- Le « n° 2 » reproduit le plus exactement possible la gestuelle du « n°1 ».
- On inverse les rôles.

CONDITIONS DE FONCTIONNEMENT

- Les élèves sont 2 par 2 , face à face en dispersion dans la salle.

CONCOURS DE RECRUTEMENT DE PROFESSEURS DES ECOLES

EPREUVE D'ENTRETIEN

FICHE PEDAGOGIQUE N° 43

DISPOSITIF MATERIEL

- Un nombre important de balles de tailles variées.
- Un gymnase.

TACHES

- S'exercer à jongler seul en utilisant les différentes tailles de balles.
- Mettre en scène seul, à 2 ou à 3 une séquence de jonglage en vue d'une présentation à la classe.

CONDITIONS DE FONCTIONNEMENT

- Les élèves sont seuls, par 2 ou 3.
- Les ateliers peuvent être menés en parallèle.

CONCOURS DE RECRUTEMENT DE PROFESSEURS DES ECOLES

EPREUVE D'ENTRETIEN

FICHE PEDAGOGIQUE N° 44

DISPOSITIF MATERIEL

- Différents engins : balles, massues, anneaux, foulards, diabolos, assiettes chinoises, rouleaux et planches d'équilibre.
- Tapis fins.
- Sonorisation.

TACHE

- Mettre en scène, seul ou à deux, une séquence répondant aux thèmes proposés par l'enseignant, en vue de la présentation d'un numéro.

CONDITIONS DE FONCTIONNEMENT

- Chaque élève a déjà construit une séquence technique au cours de séances précédentes.

CONCOURS DE RECRUTEMENT DE PROFESSEURS DES ECOLES

EPREUVE D'ENTRETIEN

FICHE PEDAGOGIQUE N° 45

DISPOSITIF MATERIEL

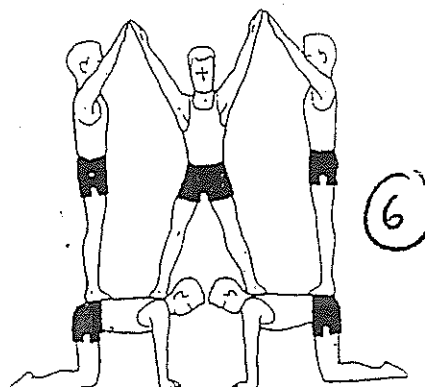
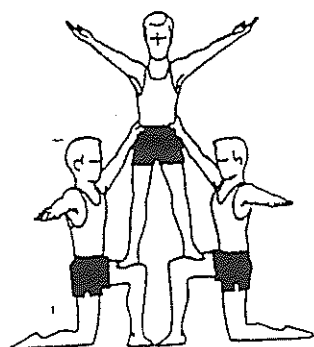
- Gymnase
- Praticable de gymnastique ou tatami.

TACHES

- Trouver des pyramides équilibrées et stables.
- Monter et démonter les pyramides en maîtrisant les équilibres au cours de chacune des phases.

CONDITIONS DE FONCTIONNEMENT

- Groupes de 3 à 6.
- Tous les membres des groupes formant la pyramide doivent être en contact.
- Choisir une pyramide, parmi celles expérimentées, et la présenter devant la classe.



CONCOURS DE RECRUTEMENT DE PROFESSEURS DES ECOLES

EPREUVE D'ENTRETIEN

FICHE PEDAGOGIQUE N° 46

DISPOSITIF MATERIEL

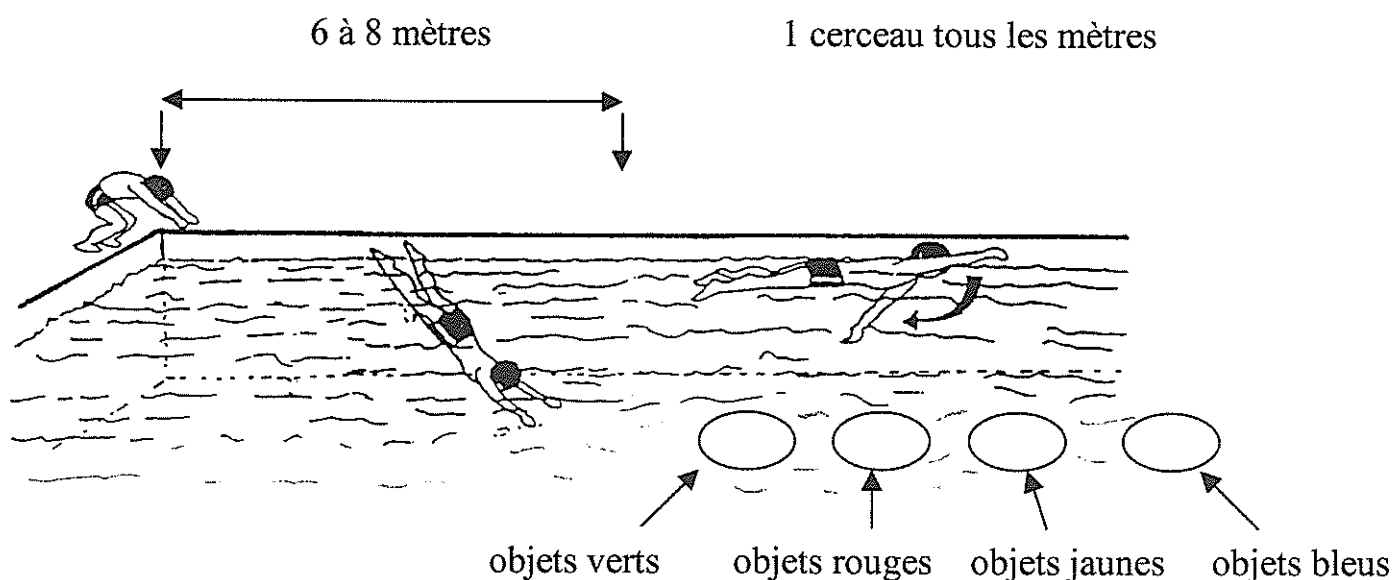
- Bassin de grande profondeur.
- Objets immergés.
- Cerceaux.

TACHES

- Plonger.
- Prendre l'objet déjà placé au fond de la piscine et le ramener au bord.

CONDITIONS DE FONCTIONNEMENT

- Les enfants sont par quatre.



- Objets verts = 1 point
- Objets rouges = 2 points
- Objets jaunes = 3 points
- Objets bleus = 4 points

CONCOURS DE RECRUTEMENT DE PROFESSEURS DES ECOLES

EPREUVE D'ENTRETIEN

FICHE PEDAGOGIQUE N° 47

DISPOSITIF MATERIEL

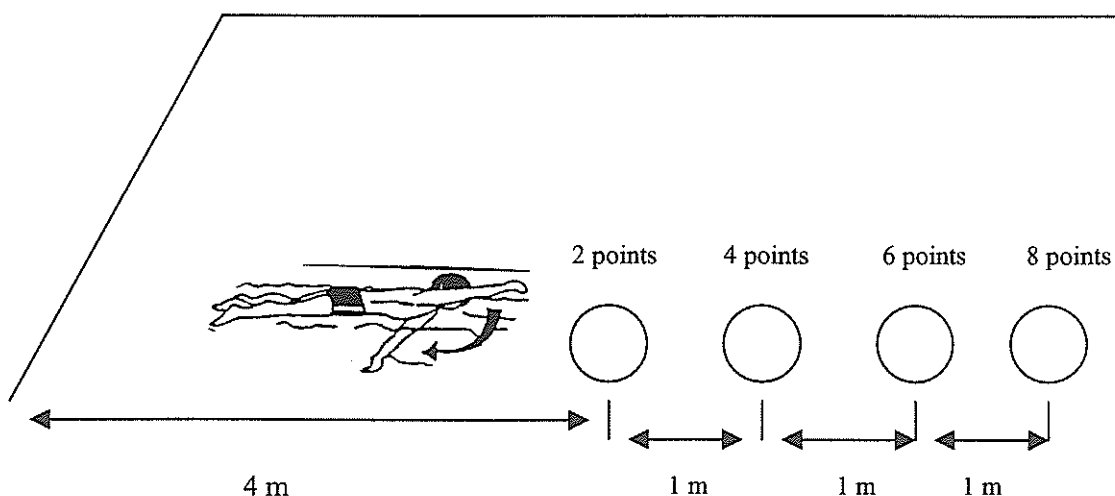
- Bassin de moyenne profondeur.
- 4 cerceaux lestés (cf. schéma).

TACHE

- Départ dans l'eau.
- Déplacement, plongeon « canard » et passage dans le plus grand nombre possible de cerceaux.

CONDITIONS DE FONCTIONNEMENT

- Les enfants sont en binôme : un nageur, un observateur qui compte le nombre de cerceaux franchis.



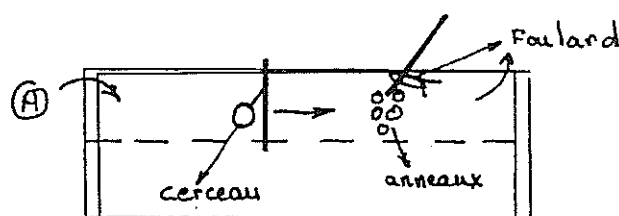
CONCOURS DE RECRUTEMENT DE PROFESSEURS DES ECOLES

EPREUVE D'ENTRETIEN

FICHE PEDAGOGIQUE N° 48

DISPOSITIF MATERIEL

- Grand bain



- Un cerceau lesté accroché à une perche transversale à fleur d'eau. Profondeur du cerceau entre 1 m et 1 m 50.

- Une perche descendant jusqu'au fond. Un foulard noué à mi-perche (= 1 m de profondeur). Des anneaux lestés au fond de l'eau (2 m) près du bout de la perche.

TACHE

- Marquer le maximum de points.
- Evaluer un partenaire.

CONDITIONS DE FONCTIONNEMENT

Par binôme

- A saute ou plonge, et tente de passer soit :
 - sous la perche, sans la toucher : 1 point
 - dans le cerceau : s'il le touche : 2 points
s'il ne le touche pas : 3 points
- Ensuite, en se tenant à la perche, il descend au fond ; soit :
 - il touche le foulard à mi-perche : 1 point
 - il ramène un anneau lesté : 2 points
 - il ramène 2 anneaux de couleurs différentes : 3 points

Son partenaire B évalue les réussites et note le nombre de points gagnés.

- Permutation des rôles -

CONCOURS DE RECRUTEMENT DE PROFESSEURS DES ECOLES

EPREUVE D'ENTRETIEN

FICHE PEDAGOGIQUE N° 49

DISPOSITIF MATERIEL

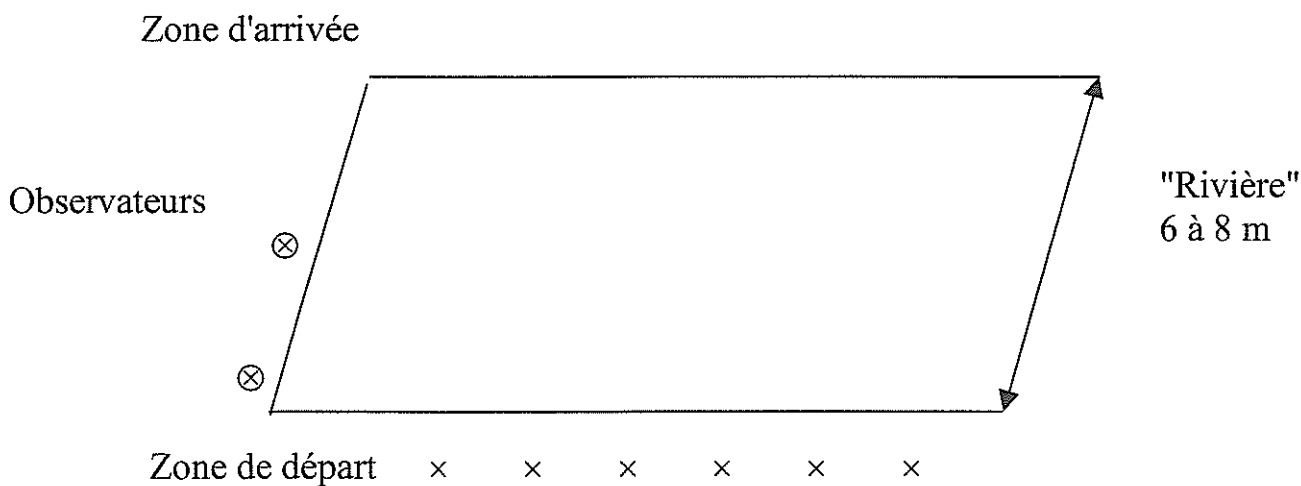
- Une "rivière" matérialisée par ses deux "rives".
- Atelier pour 6 à 8 élèves.

TACHE

- Traverser la rivière avec le moins d'appuis possibles (avec ou sans élan).

CONDITIONS DE FONCTIONNEMENT

- Travail en binôme : un sauteur, un observateur qui compte le nombre d'appuis.
- Inversion des rôles après plusieurs essais.



CONCOURS DE RECRUTEMENT DE PROFESSEURS DES ECOLES

EPREUVE D'ENTRETIEN

FICHE PEDAGOGIQUE N° 50

DISPOSITIF (voir schéma)

- Un filet de volley-ball, 4 mires, 3 « couloirs » de lancement, 5 zones-cibles.
- Des comètes (balles de jonglage dans un bas ou une chaussette + rubans).

TACHES

- Lancer chaque comète dans une zone-cible afin de marquer des points.
- Pour marquer, il faut que la comète passe :
 - par dessus le filet,
 - entre les 2 mires du couloir de lancement choisi.

CONDITIONS DE FONCTIONNEMENT (en 3 temps)

1 - Chaque enfant expérimente les 3 couloirs (au moins 5 lancers par couloir).

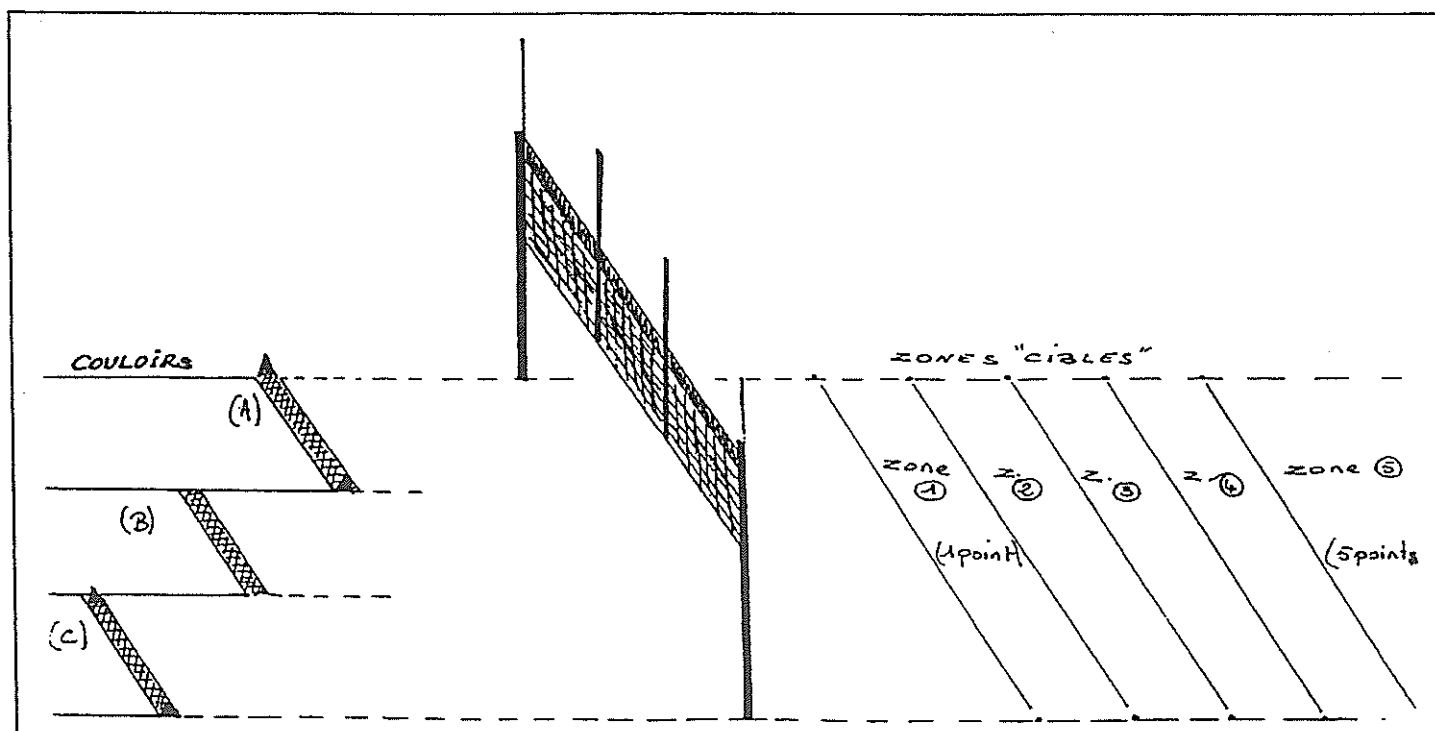
2 - Par 3 (1 lanceur, 1 renvoyeur, 1 observateur - avec fiche élaborée en classe)

Le lanceur effectue 5 lancers par couloir (dont 2 ou 3 sans élan).

L'observateur note les points obtenus (par couloir...avec ou sans élan).

3 - Bilan par 3, où chaque élève détermine le couloir qui lui permet de marquer le plus de points.

Ensuite, il formule un projet pour la séance suivante.



CONCOURS DE RECRUTEMENT DE PROFESSEURS DES ECOLES

EPREUVE D'ENTRETIEN

FICHE PEDAGOGIQUE N° 51

DISPOSITIF MATERIEL

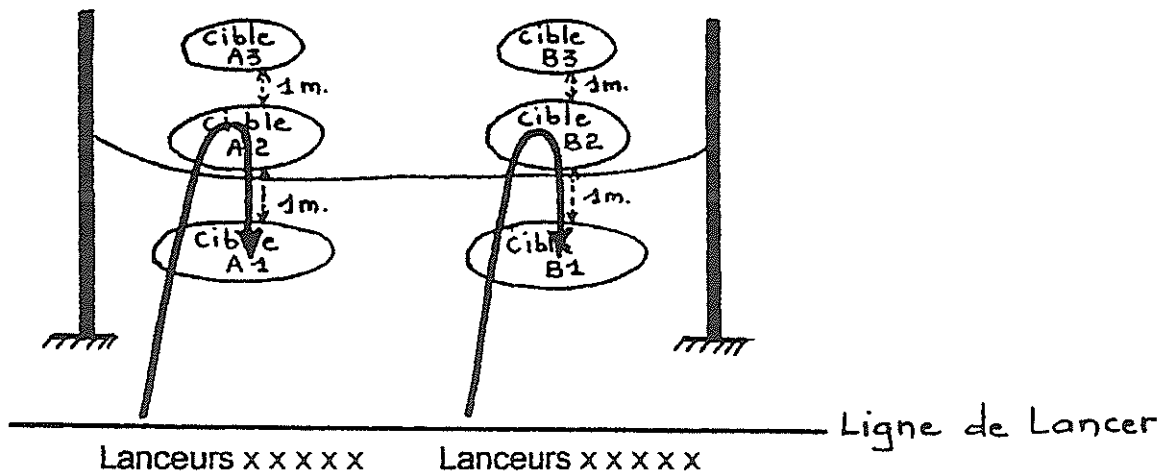
- Une corde tendue entre deux supports (environ 3 m de hauteur).
- Ballons ou ballots de chiffons serrés.
- Des cerceaux (cibles horizontales posées au sol).

TACHE

Lancer le ballon ou le ballot de chiffon par dessus l'obstacle et atteindre une cible.

CONDITIONS DE FONCTIONNEMENT

- Deux équipes lancent successivement. Le point est marqué lorsque l'objet lancé a franchi l'obstacle (au dessus de la corde) et atteint la cible annoncée avant le lancer.
- Addition des points de chaque équipe. Les enfants peuvent décider de valoriser les lancers les plus longs.
- Le lanceur ne doit pas poser le pied au-delà de la ligne de lancer.



CONCOURS DE RECRUTEMENT DE PROFESSEURS DES ECOLES

EPREUVE D'ENTRETIEN

FICHE PEDAGOGIQUE N° 52

DISPOSITIF MATERIEL

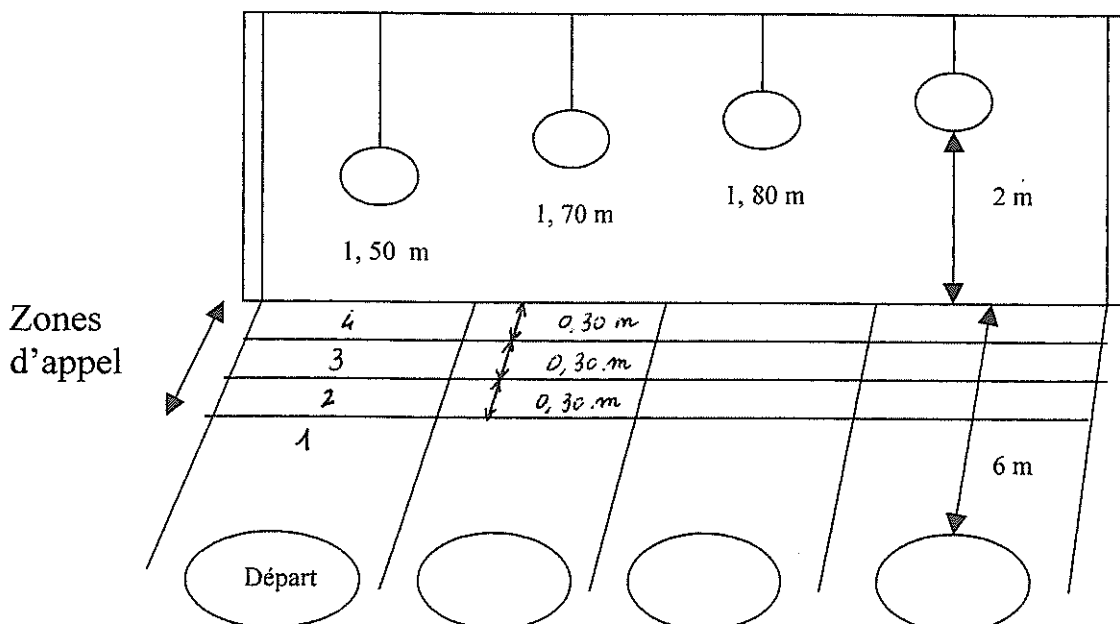
- Corde tendue à 2,5 m de hauteur environ.
- Ballons suspendus dans leurs filets à différentes hauteurs.
- Marquer par terre un repère à l'aplomb des ballons (ligne tracée au sol).

TACHES

- Pour le sauteur : toucher le ballon avec la main, après course d'élan.
- Pour l'observateur : déterminer la zone exacte où le sauteur pose le pied pour toucher le ballon avec la main.

CONDITIONS DE FONCTIONNEMENT

- Enfants divisés en 2 groupes (sauteurs et observateurs)
- L'observateur note la zone d'appel, la réussite et le pied d'appel.
- J'essaie tous les couloirs successivement.



CONCOURS DE RECRUTEMENT DE PROFESSEURS DES ECOLES

EPREUVE D'ENTRETIEN

FICHE PEDAGOGIQUE N° 53

DISPOSITIF (voir schéma)

- L'atelier A : « Franchir sans tomber dans la rivière » (zone d'élan possible)...rivière étroite
... rivière plus large
... bloc-talus surélevé
- L'atelier B : « Toucher Haut » : zone d'élan possible... pour toucher la boule de tissus, 4 voies à explorer :
 - 1 - avec aide du tremplin,
 - 2 - avec aide du trampoline,
 - 3 - avec aide du bloc de mousse,
 - 4 - sans aide, mais avec boule plus basse.
- L'atelier C : « Franchir vite jusqu'au bout » : zone d'élan possible...
 - 1 - obstacles étroits et rapprochés,
 - 2 - même parcours, mais avec 1 obstacle sur 2,
 - 3 - les lattes au sol sont remplacées par des plots avec latte posée dessus,
 - 4 - comme précédemment mais avec 1 obstacle sur 2,

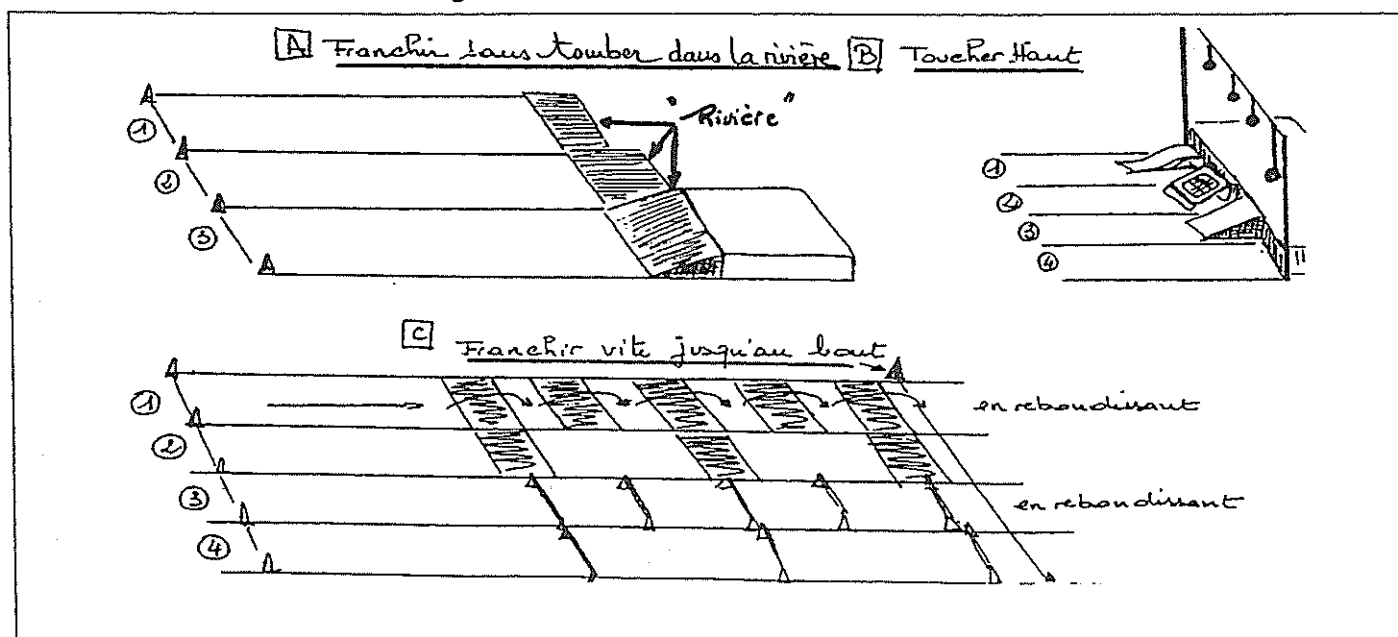
TACHES

A chaque atelier :

- essayer de répondre à la consigne correspondant à chaque atelier
- expérimenter au moins 3 fois chaque situation,
- ensuite repasser 2 fois là où on réussit,
- noter sur l'affiche préparée en classe, la (ou les) situation(s) « maîtrisées » 2 fois.

CONDITIONS DE FONCTIONNEMENT

- Les élèves sont répartis en 3 groupes, ils passent 1 par 1 sur un même atelier.
- Des observateurs sont chargés de valider les essais de leurs camarades.



CONCOURS DE RECRUTEMENT DE PROFESSEURS DES ECOLES

EPREUVE D'ENTRETIEN

FICHE PEDAGOGIQUE N° 54

DISPOSITIF MATERIEL

- Une fosse de réception en sable
- Un élastique tendu au ras du sol
- Des couloirs d'élan de 10 mètres de longueur
- Une zone d'appel

TACHE

Courir et prendre son impulsion dans la zone d'appel pour atterrir au-delà de l'élastique.

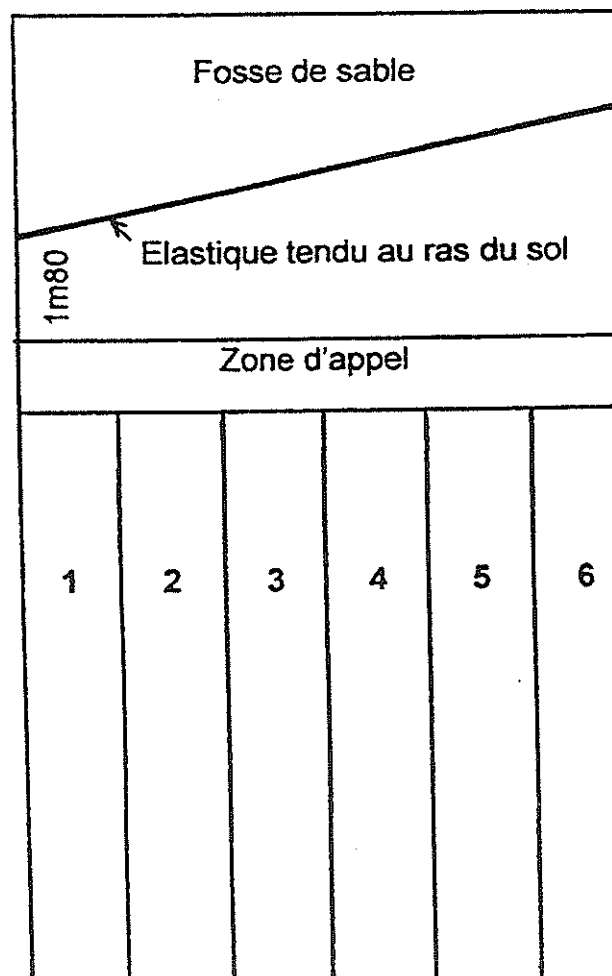
CONDITIONS DE FONCTIONNEMENT

Quand les enfants réussissent 3 sauts consécutifs au-delà de l'élastique, dans un couloir donné, ils ont le droit de passer au couloir immédiatement supérieur.

Les enfants sont par 2 :

- l'un saute,
- l'autre juge la validité du saut et note :
 - 1 - la validité par rapport à la zone d'appel
 - 2 - la réussite du saut
 - 3 - le n° du couloir

Couloirs d'élan



CONCOURS DE RECRUTEMENT DE PROFESSEURS DES ECOLES

EPREUVE D'ENTRETIEN

FICHE PEDAGOGIQUE N° 55

DISPOSITIF

X ateliers de 6 élèves répartis en 3 paires.

Une paire = un chat et une souris.

Une zone refuge située à 15 m.

TACHES

Atteindre le refuge sans être rejoint si l'on est souris.

Attraper la souris avant le refuge si l'on est le chat.

CONDITIONS DE FONCTIONNEMENT

Chats et souris partent au même signal dans tous les couloirs.

On revient sur la ligne de départ par l'extérieur des couloirs.

X couloirs avec 2 lignes de départ.

Le chat et la souris partent dans la position qu'ils souhaitent.

Chats et souris permutent.

Départ chats	Départ souris		
entre 1,5 m et 4 m		15 m	Refuge

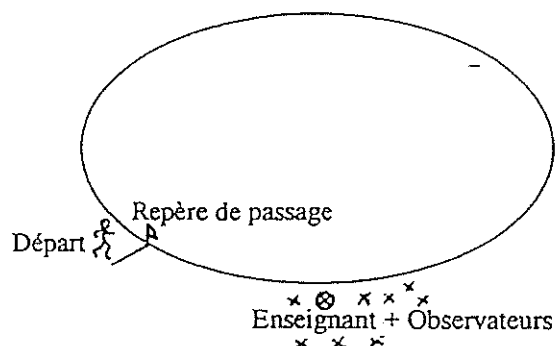
CONCOURS DE RECRUTEMENT DE PROFESSEURS DES ECOLES

EPREUVE D'ENTRETIEN

FICHE PEDAGOGIQUE N° 56

DISPOSITIF MATERIEL

- Circuit de 200 m en terrain plat.
- Classe ou demi-classe organisée en 2 groupes d'enfants :
 - 1 groupe de coureurs,
 - 1 groupe d'observateurs.
- une fiche de contrôle par enfant.



TACHE

Effectuer 5 tours de circuit en courant à une allure régulière, après avoir annoncé au départ le temps que l'on veut effectuer.

CONDITIONS DE FONCTIONNEMENT

- Pendant qu'un groupe court, l'autre fait ses observations et en prend note, conseille.
- Chaque observateur prend en charge un coureur. Il doit :
 - noter les temps de passage du coureur observé,
 - l'informer ou le conseiller à chaque passage,
 - inscrire les observations faites, sous forme de code (voir exemple de fiche de contrôle).
- Le chronométrage est assuré par l'enseignant qui communique les temps de passage de chacun des coureurs.
- L'enseignant et les observateurs sont placés à environ 50 m en aval de la ligne de départ, afin de permettre aux observateurs d'inscrire les temps et de prévoir leur(s) conseil(s).

Exemple de fiche de contrôle :

Nom du coureur :						Nom de l'observateur :					
Distance parcourue	200 m	400 m	600 m	800 m	1000 m						
Temps de passage prévu											
Temps de passage réel											
Conseils *											

* code utilisé : ↗ (accélérer) ; ↘ (ralentir) ; → (continuer ainsi).

CONCOURS DE RECRUTEMENT DE PROFESSEURS DES ECOLES

EPREUVE D'ENTRETIEN

FICHE PEDAGOGIQUE N° 57

DISPOSITIF

Classe divisée en groupes de 4 élèves.

4 pistes parallèles, de longueurs identiques

4 obstacles bas (30 à 40 cm) par parcours : haies basses, barils de lessives.

Intervalles irréguliers entre les obstacles dans les couloirs 1,2 et 3.

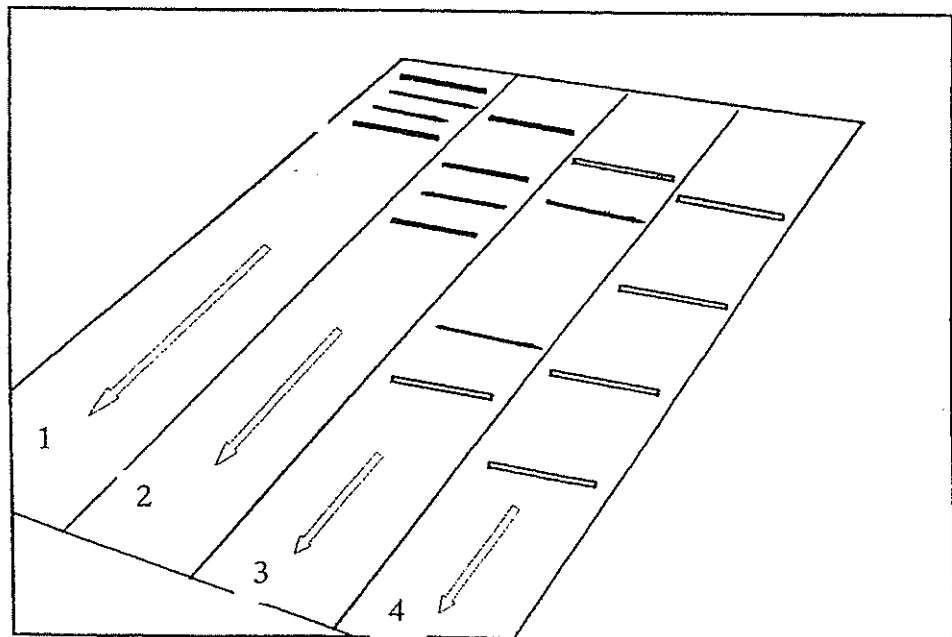
Intervalles réguliers dans le couloir 4.

TACHE

Atteindre le plus vite possible la ligne d'arrivée.

CONDITIONS DE FONCTIONNEMENT

Dans son groupe, chaque élève court à tour de rôle dans les couloirs 1, 2, 3 et 4.



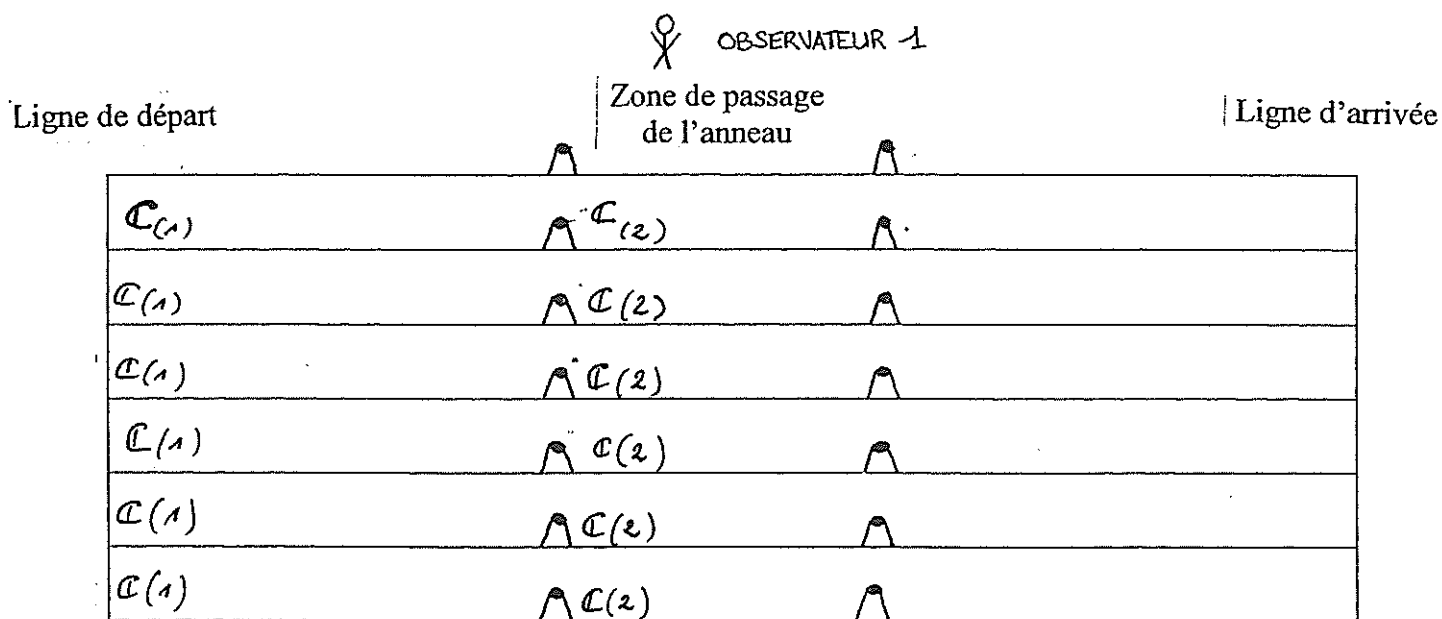
CONCOURS DE RECRUTEMENT DE PROFESSEURS DES ECOLES

EPREUVE D'ENTRETIEN

FICHE PEDAGOGIQUE N° 58

DISPOSITIF MATERIEL

- La cour d'école ou une zone sans obstacle.
- Une ligne de départ, une ligne d'arrivée.
- Une zone de transmission matérialisée par 4 plots.
- 6 couloirs, 6 anneaux de caoutchouc.



TACHE

OBSERVATEUR 2

Franchir le plus vite possible la ligne d'arrivée après transmission de l'anneau entre les 2 plots de la main à la main au 2^{ème} membre de l'équipe.

CONDITIONS DE FONCTIONNEMENT

- Les enfants s'organisent par équipes de 2.
- Une équipe (un enfant de chaque côté) valide les passages d'anneaux (observateurs).