



Sommaire  
du  
document

## EPS et les nouveaux programmes

**Les  
compétences en  
EPS en lien avec  
le socle  
commun, volets  
1, 2 et 3 dans les  
cycles 2 et 3**

**Volet 1 des programmes cycles 2 et 3: les spécificités des cycle 2 et 3 en lien avec l'EPS (pages 2 à 13)**

**Volets 2 et 3 des programmes cycle 2: la contribution des différents enseignements au socle commun et les compétences en EPS Cycle 2 (pages 14 à 15)**

**Volets 2 et 3 des programmes cycle 3: la contribution des différents enseignements au socle commun et les compétences en EPS Cycle 3 (pages 16 à 17)**

Voir document "*Mini-Hand Cycle 2*"

Voir document "*Mini-Hand Cycle 3*"

Voir document "*Activités athlétiques Cycle 2*"

Voir document "*Danse de création Cycle 2*"

Voir document "*Danse de création Cycle 3*"

Voir document "*Natation Cycle 2*"

Voir document "*Natation Cycle 3*"


**Des exemples  
dans  
différentes  
activités  
cycles 2 et 3  
approche par  
l'EPS**

Voir document "*Préambule: comparatif Cycle 2 et Cycle 3*"

Voir document: "*Rapport au socle commun: comparatif Cycle 2 et Cycle 3*"

Voir document "*Champs d'apprentissage: comparatif Cycle 2 et Cycle 3*"

**Juxtaposition  
des textes  
officiels cycle 2/  
cycle 3**

Cliquez sur les intitulés de document ci-dessus pour accéder aux ressources. Vous pouvez revenir à tout moment sur ce sommaire en cliquant sur .



# CYCLE 2

**Volet 1 des programmes :**  
**les spécificités du cycle des**  
**apprentissages fondamentaux**



# Les conditions pour apprendre

Les élèves ont le temps d'apprendre.

Ils apprennent ensemble mais chacun à leur rythme.

Le sens et l'automatisation se construisent simultanément.

On ne cesse d'articuler le concret et l'abstrait.



# La langue française

- Elle est un outil au service de tous les apprentissages.
- Elle est un moyen pour donner plus de sens aux apprentissages.



# Les démarches

## Du côté des élèves

observer

agir

manipuler

justifier

expérimenter

représenter

évaluer sa propre action



# Les démarches

## Du côté de l'enseignant

- prendre en compte du vécu des élèves ;
- mettre en œuvre une organisation permettant aux élèves de réfléchir sur ce qu'ils savent faire ;
- pointer les analogies dans les démarches et les stratégies qui sont communes aux différentes disciplines.



# **CYCLE 3**

## **Volet 1 des programmes : les spécificités du cycle de consolidation**



# La double responsabilité

consolider les apprentissages  
fondamentaux

&

permettre une meilleure transition de  
l'école au collège





# Place centrale de la maîtrise de la langue

La lecture et l'écriture sont mises au service des autres apprentissages.

- Le langage oral conditionne l'ensemble des apprentissages.
- Le cycle 3 installe également tous les éléments qui permettent de décrire, observer, caractériser les objets.



# Place de l'EPS

- EPS occupe une place originale où le corps, la motricité, l'action et l'engagement de soi sont au cœur des apprentissages.
- Elle assure une contribution essentielle à l'éducation à la santé.
- Par la confrontation à des problèmes moteurs, les élèves poursuivent l'exploration de leurs possibilités motrices et renforcent leurs premières compétences.



# La démarche de projets

- En lien avec le Parcours d'Éducation Artistique et Culturel, les élèves sont amenés à découvrir et fréquenter un nombre significatif d'œuvres et à relier production et réception.
- Les élèves sont incités à agir de manière responsable et à coopérer à travers la réalisation de projets.
- Acquisition d'une culture commune contribuant à la formation du citoyen.



# Prise en compte de la diversité

Les différentes étapes des apprentissages doivent être adaptées à l'âge et au rythme d'acquisition des élèves.



## NOUVEAUX PROGRAMMES : LIEN AVEC LE SOCLE COMMUN – CYCLE 2

### Volets 2 et 3 : contribution des différents enseignements au socle commun

#### Compétences en EPS

CYCLE 2				
Socle commun	Volet 2 : contributions essentielles des différents enseignements au socle commun	Volet 3 : les enseignements Compétences générales en EPS	Champs d'apprentissage en EPS	Croisements entre enseignements
<b>Domaine 1</b> Les langages pour penser et communiquer	<p>► <b>Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit</b> <b>Comprendre, s'exprimer en utilisant une langue étrangère</b></p> <p>Le travail en EPS contribue à sensibiliser les élèves à la <u>dimension culturelle</u>.</p> <p>► <b>Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques</b></p> <p>L'EPS permet de mettre en relation <u>l'espace vécu et l'espace représenté</u> : activités d'orientation en lien avec la géométrie ; activités d'athlétisme où sont convoqués grandeurs et mesures, calculs divers sur les longueurs, durées, ou dans les jeux collectifs).</p> <p>► <b>Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps</b></p> <p>L'EPS développe les capacités à <u>s'exprimer</u> et à <u>communiquer</u>, elle favorise les interactions sociales, notamment dans le cadre du développement des activités à visée artistique et esthétique, pour s'exprimer et communiquer, en reproduisant ou en créant des actions, en les proposant à voir, en donnant son avis.</p>	<p><b>Développer sa motricité et construire un langage du corps</b></p> <p>Prendre conscience des différentes <u>ressources à mobiliser</u> pour agir avec son corps.</p> <p><u>Adapter</u> sa motricité à des environnements variés.</p> <p>S'exprimer par son corps et accepter de <u>se montrer</u> à autrui.</p>	<p>Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée.</p> <p>S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique</p> <p>Adapter ses déplacements à des environnements variés</p> <p>Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</p>	<p>L'éducation physique et sportive offre de nombreuses situations permettant aux élèves de pratiquer le <u>langage oral</u>. Ils sont ainsi amenés à utiliser <u>un vocabulaire adapté, spécifique</u> pour <u>décrire</u> les actions réalisées par un camarade, pour <u>raconter</u> ce qu'ils ont fait ou vu et pour <u>se faire comprendre</u> des autres.</p> <p>En lien avec l'enseignement « Questionner le monde », l'éducation physique et sportive participe à <u>l'éducation à la santé et à la sécurité</u>. Elle contribue pleinement à <u>l'acquisition des notions relatives à l'espace et au temps</u> introduites en mathématiques et dans l'enseignement « Questionner le monde ».</p> <p>Toujours en mathématiques, les élèves peuvent utiliser <u>différents modes de représentation</u> (chiffres, graphiques, tableaux) pour rendre compte des performances réalisées et de leur évolution (exemple : graphique pour rendre compte de l'évolution de ses performances au cours du cycle, tableau ou graphique pour comparer les performances de plusieurs élèves).</p> <p>En articulation avec l'enseignement moral et civique, les activités de cet enseignement créent les conditions d'apprentissage de <u>comportements</u></p>
	<b>Domaine 2</b> Les méthodes et outils pour apprendre	<p>La démarche de <u>projet</u> développe la capacité à collaborer, coopérer avec le groupe.</p> <p>Le <u>PEAC</u> permet des <u>croisements disciplinaires</u>, notamment ceux liés au corps (danse en lien avec l'EPS).</p> <p>L'utilisation régulière des <u>outils numériques</u> au cycle 2 permet de découvrir les règles de communication numérique.</p>	<p><b>S'appropriier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre</b></p> <p>Apprendre par <u>essai-erreur</u> en utilisant les effets de son action.</p> <p>Apprendre à <u>planifier</u> son action avant de la réaliser.</p>	



<p><b>Domaine 3</b></p> <p>La formation de la personne et du citoyen</p>	<p>Accès à des valeurs morales, civiques et sociales : pourquoi et comment sont élaborées les règles.</p> <p>L'expression des sentiments, émotions, leur régulation, la confrontation des perceptions à celles des autres s'appuient également sur l'EPS.</p> <p>L'EPS nourrit les goûts et capacités expressives, éduque aux codes de communication et d'expression, aide à acquérir le respect de soi et des autres, affûte l'esprit critique. Elle permet aux élèves de donner leur avis, d'identifier et de remplir des rôles et des statuts différents.</p> <p>Elle aide à définir et construire les notions de droits, devoirs, protection, liberté, justice, respect, laïcité.</p> <p>Elle concourt à développer le sens de l'engagement et de l'initiative, principalement dans la mise en œuvre de projets individuels ou collectifs.</p>	<p><b>Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités</b></p> <p>Assumer les rôles spécifiques aux différentes APSA (joueur, coach, arbitre, juge, médiateur, organisateur...).</p> <p>Élaborer, respecter et faire respecter règles et règlements.</p> <p>Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d'un groupe.</p>	<p>Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée.</p> <p>S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique</p>	<p>citoyens pour organiser un groupe, respecter les règles et autrui, accepter l'autre avec ses différences, développer l'estime de soi et regarder avec bienveillance la prestation de camarades.</p> <p>Une langue vivante étrangère ou régionale peut être utilisée, par exemple pour donner les consignes de jeu ou de travail.</p> <p>La danse, activité physique et artistique, approchée dans toutes ses formes, permet de faire le lien avec les activités artistiques.</p>
<p><b>Domaine 4</b></p> <p>Les systèmes naturels et les systèmes techniques</p>	<p>L'élève s'essaie à expérimenter, présenter la démarche suivie, expliquer la réponse au problème posé en utilisant un langage précis.</p>	<p><b>Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière</b></p> <p>Découvrir les principes d'une bonne hygiène de vie, à des fins de santé et de bien être.</p> <p>Ne pas se mettre en danger par un engagement physique dont l'intensité excède ses qualités physiques.</p>	<p>Adapter ses déplacements à des environnements variés</p> <p>Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</p>	
<p><b>Domaine 5</b></p> <p>Les représentations du monde et l'activité humaine</p>	<p>Réalisation d'actions et de productions individuelles, collectives, plastiques et sonores, à visée esthétique ou acrobatique.</p> <p>L'EPS met en place les notions d'espace et de temps : effectuer des parcours et des déplacements lors d'activités physiques ou esthétiques participe à l'installation de repères spatio-temporels.</p>	<p><b>S'approprier une culture physique sportive et artistique</b></p> <p>Découvrir la variété des activités et des spectacles sportifs.</p> <p>Exprimer des intentions et des émotions par son corps dans un projet artistique individuel ou collectif.</p>		



## NOUVEAUX PROGRAMMES : LIEN AVEC LE SOCLE COMMUN – CYCLE 3

### Volets 2 et 3 : contribution des différents enseignements au socle commun

#### Compétences en EPS

CYCLE 3				
Socle commun	Volet 2 : contributions essentielles des différents enseignements au socle commun	Volet 3 : les enseignements Compétences générales en EPS	Champs d'apprentissage en EPS	Croisements entre enseignements
<b>Domaine 1</b> Les langages pour penser et communiquer	<p>► <b>Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques scientifiques et informatiques</b></p> <p>L'EPS permet de donner un <b>sens concret aux données mathématiques</b> en travaillant sur temps, distance, vitesse.</p>	<p><b>Développer sa motricité et construire un langage du corps</b></p> <p><b>Adapter sa motricité</b> à des situations variées.</p> <p>Acquérir des <b>techniques spécifiques</b> pour améliorer son efficacité.</p> <p>Mobiliser <b>différentes ressources</b> (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente.</p>	<p>Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée.</p> <p>S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique</p> <p>Adapter ses déplacements à des environnements variés</p> <p>Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</p>	<p>L'éducation physique et sportive offre de nombreuses situations permettant aux élèves de pratiquer <b>le langage oral</b>. Ils sont ainsi amenés à utiliser un <b>vocabulaire adapté, spécifique</b> pour <b>décrire</b> les actions réalisées par un camarade et eux-mêmes, pour <b>organiser</b> leur activité ou celle d'un camarade et pour <b>exprimer</b> les émotions ressenties. Ils développent aussi des compétences de communication en pratiquant un <b>langage dans un genre codifié</b> (par exemple, restituer une observation faite à partir de critères précis face à un collectif ou un individu). En articulant <b>le concret et l'abstrait</b>, les activités physiques et sportives donnent <b>du sens à des notions mathématiques</b> (échelle, distance...). Les élèves peuvent aussi utiliser <b>différents modes de représentation</b> (chiffres, graphiques, tableaux) pour rendre compte des performances réalisées, de leur évolution et les comparer (exemples : graphique pour rendre compte de l'évolution de ses performances au cours du cycle, tableau ou graphique pour comparer les performances de plusieurs élèves). Les parcours ou courses d'orientation sont l'occasion de mettre en pratique les <b>activités de repérage ou de déplacement</b> (sur un plan, une carte) travaillées en mathématiques et en</p>
	<p>► <b>Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps</b></p> <p>L'EPS apprend aux élèves à <b>s'exprimer en utilisant des codes non verbaux, gestuels et originaux</b>.</p> <p>Ils communiquent aux autres <b>des sentiments ou des émotions</b> par la réalisation d'actions gymniques, acrobatiques, de représentations à visée expressive, artistique, esthétique.</p> <p>Ils en <b>justifient</b> les choix et les intentions.</p>			
<b>Domaine 2</b> Les méthodes et outils pour apprendre	<p>Développer le travail en groupe et le travail <b>collaboratif</b> à l'aide des <b>outils numériques</b>.</p> <p>Développer des <b>projets interdisciplinaires</b> chaque année du cycle, dont un en lien avec le <b>PEAC</b>.</p>	<p><b>S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et les outils pour apprendre</b></p> <p>Apprendre <b>par l'action, l'observation, l'analyse</b> de son activité et de celle des autres.</p> <p>Répéter un <b>geste</b> pour le stabiliser et le rendre <b>plus efficace</b>.</p> <p>Utiliser des <b>outils numériques</b> pour observer, évaluer et modifier ses actions.</p>		

(suite page suivante)



<p><b>Domaine 3</b></p> <p>La formation de la personne et du citoyen</p>	<p>Contribuer à développer la confiance en soi et le respect des autres.</p> <p>L'EPS permet de travailler sur le respect, sur le refus des discriminations, le principe de l'égalité filles/garçons.</p>	<p>Partager des règles, assurer des rôles et des responsabilités</p> <p>Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur ...)</p> <p>Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements.</p> <p>Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées.</p> <p>S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives.</p>	<p>Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée.</p> <p>S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique</p> <p>Adapter ses déplacements à des environnements variés</p> <p>Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</p>	<p>géographie.</p> <p>En lien avec l'enseignement de sciences, l'éducation physique et sportive participe à l'éducation à la santé (besoins en énergie, fonctionnement des muscles et des articulations...) et à la sécurité (connaissance des gestes de premiers secours, des règles élémentaires de sécurité routière...).</p> <p>En articulation avec l'enseignement moral et civique, les activités de cet enseignement créent les conditions d'apprentissage de comportements citoyens pour respecter les autres, refuser les discriminations, regarder avec bienveillance la prestation de camarades, développer de l'empathie, exprimer et reconnaître les émotions, reconnaître et accepter les différences et participer à l'organisation de rencontres sportives.</p> <p>Une langue vivante étrangère ou régionale peut être utilisée par exemple, pour donner les consignes de jeu, pour commenter une rencontre, comme langue de présentation d'un spectacle acrobatique...</p>
<p><b>Domaine 4</b></p> <p>Les systèmes naturels et les systèmes techniques</p>	<p>Par la pratique physique, les élèves s'approprient des principes de santé, d'hygiène de vie, de préparation à l'effort (principes physiologiques) et comprennent les phénomènes qui régissent le mouvement (principes biomécaniques).</p>	<p><b>Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière</b></p> <p>Évaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école.</p> <p>Connaître et appliquer des principes d'une bonne hygiène de vie.</p> <p>Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger.</p>		
<p><b>Domaine 5</b></p> <p>Les représentations du monde et l'activité humaine</p>	<p>Construction d'une culture sportive.</p> <p>Découverte du sens et de l'intérêt de quelques grandes œuvres du patrimoine national et mondial, notamment dans le domaine de la danse.</p>	<p><b>S'approprier une culture physique sportive et artistique</b></p> <p>Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine.</p> <p>Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives.</p>		





Mini-hand  
Cycle 2

**Champ d'apprentissage**

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

→ Compétences EPS visées :

Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible

Accepter l'opposition et la coopération

Rechercher le gain du jeu, de la rencontre

S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres

Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité

→ Attendus

Connaître le but du jeu

S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu

Reconnaître ses partenaires et ses adversaires

**Socle commun**

Domaine 1 : L'EPS développe des capacités à s'exprimer et à communiquer, elle favorise les interactions sociales.

Domaine 2 : La démarche de projet développe la capacité à collaborer, coopérer avec le groupe.

Domaine 3 : Accès à des valeurs morales, civiques et sociales → pourquoi et comment sont élaborées les règles. L'expression des sentiments, émotions, leur régulation, la confrontation des perceptions à celles des autres s'appuient également sur l'EPS.

Domaine 5 : L'EPS met en place les notions d'espace et de temps → effectuer des parcours et des déplacements lors d'activités physiques participe à l'installation de repères spatio-temporels.

*Croisements entre enseignements possibles*

- *utiliser un vocabulaire adapté, spécifique pour décrire les actions et pour se faire comprendre des autres*
- *en articulation avec l'EMC, les activités de cet enseignement créent les conditions d'apprentissage de comportements citoyens pour organiser un groupe, respecter les règles et autrui, accepter l'autre avec ses différences, développer l'estime de soi et regarder avec bienveillance la prestation des camarades*



Mini-hand  
Cycle 3

**Champ d'apprentissage**

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

→ Compétences EPS visées :

Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples  
Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires  
Se reconnaître attaquant/défenseur  
Coopérer pour attaquer et défendre  
Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur  
S'informer pour agir

→ Attendus

S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque  
Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre  
Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur)  
Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter

**Socle commun**

Domaine 1 : L'EPS apprend aux élèves à s'exprimer en utilisant des codes non verbaux, gestuels et originaux

Domaine 3 : L'EPS contribue à développer la confiance en soi et le respect des autres. Travail sur le respect, le refus des discriminations, le principe de l'égalité filles-garçons

Domaine 4 : Par la pratique physique, les élèves s'approprient des principes de santé, d'hygiène de vie, de préparation à l'effort (principes physiologiques), et comprennent les phénomènes qui régissent le mouvement (principes biomécaniques)

Domaine 5 : L'EPS participe à la construction d'une culture sportive.

*Croisements entre enseignements possibles*

- Les élèves développent des compétences de communication en pratiquant un langage dans un genre codifié  
- En articulation avec l'EMC, les activités de cet enseignement créent les conditions d'apprentissage de comportements citoyens pour respecter les autres, refuser les discriminations, regarder avec bienveillance la prestation des camarades, développer de l'empathie, exprimer et reconnaître les émotions, reconnaître et accepter les différences et participer à l'organisation de rencontres sportives



### **Champ d'apprentissage**

Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée

→ Compétences EPS visées :

Utiliser sa main d'adresse et son pied d'appel et construire une adresse gestuelle et corporelle bilatérale

Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser des actions motrices : courir, sauter, lancer

→ Attendus

Courir, sauter, lancer à des intensités et des durées variables dans des contextes adaptés

Savoir différencier : courir vite et courir longtemps/ lancer loin et lancer précis/ sauter haut et sauter loin

Accepter de viser une performance mesurée et de se confronter aux autres

Remplir quelques rôles spécifiques

### **Socle commun**

Domaine 1 : Dans les activités d'athlétisme sont convoquées les grandeurs et mesures

Domaine 3 : L'EPS permet aux élèves d'identifier et de remplir des rôles et des statuts différents

Domaine 4 : Découvrir les principes d'une bonne hygiène de vie, à des fins de santé et de bien être (compétence EPS issue du domaine 4 SC)

Domaine 5 : L'EPS met en place les notions d'espace et de temps → effectuer des parcours et des déplacements lors d'activités physiques participe à l'installation de repères spatio-temporels.

#### *Croisements entre enseignements possibles*

- *utiliser un vocabulaire adapté, spécifique pour décrire les actions et pour se faire comprendre des autres*
- *en lien avec l'enseignement « questionner le monde », l'EPS participe à l'éducation à la santé et à la sécurité.*
- *elle contribue pleinement à l'acquisition de notions relatives à l'espace et au temps introduites en mathématiques et dans l'enseignement « Questionner le monde »*
- *en mathématiques, les élèves peuvent utiliser différents modes de représentation (chiffres, graphiques, tableaux) pour rendre compte des performances réalisées et de leur évolution.*
- *en articulation avec l'EMC, les activités de cet enseignement créent les conditions d'apprentissage de comportements citoyens pour organiser un groupe, respecter les règles et autrui, accepter l'autre avec ses différences, développer l'estime de soi et regarder avec bienveillance la prestation des camarades*



Danse de création  
Cycle 2

**Champ d'apprentissage**

S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique

→ Compétences EPS visées :

S'exposer aux autres, s'engager avec facilité dans des situations d'expression personnelle sans crainte de se montrer

Exploiter le pouvoir expressif du corps en transformant sa motricité et en construisant un répertoire d'actions nouvelles à visée esthétique

Synchroniser ses actions avec celles de ses partenaires

→ Attendus :

Mobiliser le pouvoir expressif du corps en reproduisant une séquence simple d'actions apprise ou en présentant une action qu'il a inventée

S'adapter au rythme, mémoriser des pas, des figures, des éléments et des enchaînements pour réaliser des actions individuelles et collectives

**Socle commun**

Domaine 1 « les langages pour penser et communiquer »

Mobiliser le pouvoir expressif du corps en reproduisant une séquence simple d'actions apprise ou en présentant une action qu'il a inventée

Domaine 2 « les méthodes et outils pour apprendre »

Le PEAC permet des croisements disciplinaires notamment ceux liés au corps

Domaine 3 « la formation de la personne et du citoyen »

Exprimer des sentiments, des émotions,  
Confronter ses perceptions à celles des autres

Domaine 5 « les représentations du monde et l'activité humaine »

Le travail mené au sein des enseignements artistiques (la danse) dans une nécessaire complémentarité entre la réception et la production permet à l'élève de commencer à comprendre les représentations du monde

*Croisements possibles entre enseignements*

- Maîtrise de la langue
- Langage oral

*Participer à des échanges dans des situations diversifiées*

- Enseignement artistique : la danse permet de faire le lien avec les activités artistiques

*Imaginer des représentations corporelles de la musique*



### **Champs d'apprentissage :**

S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique

→ Compétences EPS visées :

Utiliser le pouvoir expressif du corps de différentes façons

Enrichir son répertoire d'actions afin de communiquer une intention ou une émotion

S'engager dans des actions artistiques destinées à être présentées aux autres en maîtrisant les risques et ses émotions

Mobiliser son imaginaire pour créer du sens et de l'émotion dans des prestations collectives

→ Attendus :

Réaliser en petits groupes une séquence à visée artistique destinée à être appréciée et à émouvoir

Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer

Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres

### **Socle commun**

Domaine 1 « les langages pour penser et communiquer »

Réaliser en petits groupes une séquence à visée artistique destinée à être appréciée et à émouvoir

Domaine 2 « les méthodes et outils pour apprendre »

Développer des projets interdisciplinaires dont un en lien avec le PEAC

Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer

Domaine 3 « la formation de la personne et du citoyen »

Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres

Domaine 5 « les représentations du monde et l'activité humaine »

Découverte du sens et de l'intérêt de quelques grandes œuvres du patrimoine national et mondial, notamment dans le domaine de la danse

*Croisement entre enseignements possibles*

*- Maîtrise de la langue*

*- Langage oral*

*Parler en prenant en compte son auditoire pour partager un point de vue personnel, des sentiments, des connaissances (réactions à un spectacle)*

*Employer un vocabulaire adapté et précis pour décrire les actions réalisées et pour échanger entre partenaires.*

*- Recourir à l'écriture pour réfléchir et pour apprendre*

*Produire des écrits variés*

*- Culture littéraire et artistique : dans le choix du corpus, proposer des ouvertures vers d'autres domaines artistiques et établir des liens propices à un travail commun entre différents enseignements.*

*- Enseignements artistiques : la danse approchée dans toutes ses formes permet de faire le lien avec les activités artistiques.*

*- Histoire des arts*

*Donner un avis argumenté sur ce que représente ou exprime une pièce ou un ballet*

*Mettre en relation un texte connu et plusieurs de ses transpositions chorégraphiques*



*- Enseignement moral et civique*

*Respecter les autres*

*Refuser les discriminations*

*Regarder avec bienveillance la prestation des camarades*

*Développer l'empathie*

*Exprimer et reconnaître les émotions*



### **Champ d'apprentissage**

#### Adapter ses déplacements à des environnements variés

→ Compétences EPS visées :

Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser les actions motrices (passage du milieu terrestre au milieu aquatique : équilibre vertical et équilibre horizontal, respiration réflexe et respiration adaptée, propulsion essentiellement basée sur les jambes vers une propulsion basée sur les bras)

S'engager sans appréhension.

→ Attendus

Se déplacer dans l'eau sur une quinzaine de mètres sans appuis et après un temps d'immersion.

Réaliser un parcours en adaptant ses déplacements dans un espace aménagé, sécurisé.

Respecter les règles de sécurité qui s'appliquent.

### **Socle commun**

Domaine 1 : Développer sa motricité et l'adapter à des environnements variés (compétences EPS issues du domaine 1 SC)

Domaine 3 : Respecter et faire respecter les règles et les règlements. Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d'un groupe (compétences EPS issues du domaine 3 SC)

Domaine 4 : Découvrir les principes d'une bonne hygiène de vie, à des fins de santé et de bien être. Ne pas se mettre en danger par un engagement physique dont l'intensité excède ses qualités physiques (compétences EPS issues du domaine 4 SC)

#### *Croisements entre enseignements possibles*

- *Langage oral* : Utiliser un vocabulaire adapté, spécifique pour décrire les actions et raconter pour se faire comprendre des autres.
- *EMC* : Les activités de cet enseignement créent les conditions d'apprentissage de comportements citoyens pour organiser un groupe, respecter les règles et autrui, accepter l'autre avec ses différences, développer l'estime de soi et regarder avec bienveillance la prestation des camarades.
- *LVE* : Donner des consignes de jeu en anglais



Natation  
Cycle 3

**Champs d'apprentissage**

Adapter ses déplacements à des environnements variés

→ Compétences EPS visées

Conduire un déplacement sans appréhension et en toute sécurité.

Aider l'autre.

Gérer son effort pour pouvoir revenir au point de départ.

Accéder au 1<sup>er</sup> degré du savoir-nager (chuter à l'arrière / s'immerger sous un obstacle flottant de 1,50m/effectuer un surplace vertical et horizontal-dorsal de 15s/se déplacer en ventral et en dorsal)

→ Attendus

Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel.

Connaître et respecter les règles de sécurité.

Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème.

Valider l'attestation scolaire du savoir nager (ASSN), conformément à l'arrêté du 9 juillet 2015.

Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée

→ Compétences EPS visées

Appliquer des principes simples pour améliorer la performance dans des activités nautiques.

Rester horizontalement et sans appui en équilibre dans l'eau.

Pendant la pratique, prendre des repères extérieurs et des repères sur son corps pour contrôler son déplacement et son effort.

→ Attendus

Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps.

Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques.

**Socle commun**

Domaine 1 : L'EPS développe des capacités à s'exprimer et à communiquer.

Domaine 3 : L'EPS contribue à la formation de la personne et du citoyen, permet de travailler sur le respect (d'autrui et des règles), sur le refus des discriminations et le principe d'égalité filles/garçons.

Domaine 4 : Par l'EPS, les élèves s'approprient les principes de santé, d'hygiène de vie, de préparation à l'effort et comprennent les phénomènes qui régissent les mouvements (principes biomécaniques).





### *Croisements entre enseignements possibles*

- *Langage oral : Utiliser un vocabulaire adapté, spécifique pour décrire les actions réalisées (par soi ou un camarade), raconter pour se faire comprendre des autres et exprimer les émotions ressenties.*
- *Sciences : L'EPS participe à l'éducation à la santé (besoins en énergie, fonctionnement des muscles et des articulations...) et à la sécurité (connaissance des gestes de premier secours...)*
- *Mathématiques : Donner du sens à des notions (échelle, distance...). Utiliser différents modes de représentation (graphiques, tableaux) pour rendre compte des performances réalisées, de leur évolution. Comparer.*
- *EMC : Les activités de cet enseignement créent les conditions d'apprentissage de comportements citoyens pour respecter les autres, refuser les discriminations, regarder avec bienveillance un camarade, développer de l'empathie, exprimer et reconnaître des émotions, reconnaître et accepter les différences.*
- *LVE : Donner des consignes de jeu en langue étrangère ou régionale.*



## "Préambule: comparatif Cycle 2 et Cycle 3"

Programmes EPS cycle 2 et cycle 3  
rentrée 2016

**juxtaposition des textes**

Philippe ANSART CPD EPS  
dsden 59

**cycle 2**

**Cycle 3**

L'éducation physique et sportive développe l'accès à un riche champ de pratiques, à forte implication culturelle et sociale, importantes dans le développement de la vie personnelle et collective de l'individu. Tout au long de la scolarité, l'éducation physique et sportive a pour finalité de former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre-ensemble. Elle amène les enfants et les adolescents à rechercher le bien-être et à se soucier de leur santé. Elle assure l'inclusion, dans la classe, des élèves à besoins éducatifs particuliers ou en situation de handicap. L'éducation physique et sportive initie au plaisir de la pratique sportive.

L'éducation physique et sportive répond aux enjeux de formation du socle commun en permettant à tous les élèves, filles et garçons ensemble et à égalité, a fortiori les plus éloignés de la pratique physique et sportive, de construire cinq compétences travaillées en continuité durant les différents cycles :

- Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps
- S'approprier, par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils

- Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités
- Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière
- S'approprier une culture physique sportive et artistique

Pour développer ces compétences générales, l'éducation physique et sportive propose à tous les élèves, de l'école au collège, un parcours de formation constitué de quatre champs d'apprentissage complémentaires :

Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée

Adapter ses déplacements à des environnements variés

S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Chaque champ d'apprentissage permet aux élèves de construire des compétences intégrant différentes dimensions (motrice, méthodologique, sociale), en s'appuyant sur des activités physiques sportives et artistiques (APSA) diversifiées. Chaque cycle des programmes (cycles 2, 3, 4) doit permettre aux élèves de rencontrer les quatre champs d'apprentissage. À l'école et au collège, un projet pédagogique définit un parcours de formation équilibré et progressif, adapté aux caractéristiques des élèves, aux capacités des matériels et équipements disponibles, aux ressources humaines mobilisables.

L'éducation physique et sportive occupe une place originale où le corps, la motricité, l'action et l'engagement de soi sont au cœur des apprentissages et assure une contribution essentielle à l'éducation à la santé. Par la confrontation à des problèmes moteurs variés et la rencontre avec les autres, dans différents jeux et activités physiques et sportives, les élèves poursuivent au cycle 3 l'exploration de leurs possibilités motrices et renforcent leurs premières compétences.

L'éducation physique et sportive développe l'accès à un riche champ de pratiques, à forte implication culturelle et sociale, importantes dans le développement de la vie personnelle et collective de l'individu. Tout au long de la scolarité, l'éducation physique et sportive a pour finalité de former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre-ensemble. Elle amène les enfants et les adolescents à rechercher le bien-être et à se soucier de leur santé. Elle assure l'inclusion, dans la classe, des élèves à besoins éducatifs particuliers ou en situation de handicap. L'éducation physique et sportive initie au plaisir de la pratique sportive.

L'éducation physique et sportive répond aux enjeux de formation du socle commun en permettant à tous les élèves, filles et garçons ensemble et à égalité, a fortiori les plus éloignés de la pratique physique et sportive, de construire cinq compétences travaillées en continuité durant les différents cycles :

- Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps
- S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils

- Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités
- Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière
- S'approprier une culture physique sportive et artistique

Pour développer ces compétences générales, l'éducation physique et sportive propose à tous les élèves, de l'école au collège, un parcours de formation constitué de quatre champs d'apprentissage complémentaires :

Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée

Adapter ses déplacements à des environnements variés

S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Chaque champ d'apprentissage permet aux élèves de construire des compétences intégrant différentes dimensions (motrice, méthodologique, sociale), en s'appuyant sur des activités physiques sportives et artistiques (APSA) diversifiées. Chaque cycle des programmes (cycle 2, 3, 4) doit permettre aux élèves de rencontrer les quatre champs d'apprentissage. À l'école et au collège, un projet pédagogique définit un parcours de formation équilibré et progressif, adapté aux caractéristiques des élèves, aux capacités des matériels et équipements disponibles, aux ressources humaines mobilisables.

**Spécificités du cycle 2**

Au cours du cycle 2, les élèves s'engagent spontanément et avec plaisir dans l'activité physique. Ils développent leur motricité, ils construisent un langage corporel et apprennent à verbaliser les émotions ressenties et actions réalisées. Par des pratiques physiques individuelles et collectives, ils accèdent à des valeurs morales et sociales (respect de règles, respect de soi-même et d'autrui). À l'issue du cycle 2, les élèves ont acquis des habiletés motrices essentielles à la suite de leur parcours en éducation physique et sportive. Une attention particulière est portée au savoir nager.

Au cours du cycle 3, les élèves mobilisent leurs ressources pour transformer leur motricité dans des contextes diversifiés et plus contraignants. Ils identifient les effets immédiats de leurs actions, en insistant sur la nécessaire médiation du langage oral et écrit. Ils poursuivent leur initiation à des rôles divers (arbitre, observateur...) et comprennent la nécessité de la règle. Grâce à un temps de pratique conséquent, les élèves éprouvent et développent des méthodes de travail propres à la discipline (par l'action, l'imitation, l'observation, la coopération, etc.). La continuité et la consolidation des apprentissages nécessitent une coopération entre les professeurs du premier et du second degré. Dans la continuité du cycle 2, savoir nager reste une priorité.

En complément de l'éducation physique et sportive, l'association sportive du collège constitue une occasion, pour tous les élèves volontaires, de prolonger leur pratique physique dans un cadre associatif, de vivre de nouvelles expériences et de prendre en charge des responsabilités. À l'issue du cycle 3, tous les élèves doivent avoir atteint le niveau attendu de compétence dans au moins une activité physique par champ d'apprentissage.

*(suite page suivante)*



## Croisements entre enseignements

L'éducation physique et sportive offre de nombreuses situations permettant aux élèves de pratiquer le langage oral. Ils sont ainsi amenés à utiliser un vocabulaire adapté, spécifique pour décrire les actions réalisées par un camarade, pour raconter ce qu'ils ont fait ou vu et pour se faire comprendre des autres.

En lien avec l'enseignement « Questionner le monde », l'éducation physique et sportive participe à l'éducation à la santé et à la sécurité. Elle contribue pleinement à l'acquisition des notions relatives à l'espace et au temps introduites en mathématiques et dans l'enseignement « Questionner le monde ». Toujours en mathématiques, les élèves peuvent utiliser différents modes de représentation

(chiffres, graphiques, tableaux) pour rendre compte des performances réalisées et de leur évolution (exemple : graphique pour rendre compte de l'évolution de ses performances au cours du cycle, tableau ou graphique pour comparer les performances de plusieurs élèves). En articulation avec l'enseignement moral et civique, les activités de cet enseignement créent les conditions d'apprentissage de comportements citoyens pour organiser un groupe, respecter les règles et autrui, accepter l'autre avec ses différences, développer l'estime de soi et regarder avec bienveillance la prestation de camarades. Une langue vivante étrangère ou régionale peut être utilisée, par exemple pour donner les consignes de jeu ou de travail. La danse, activité physique et artistique, approchée dans toutes ses formes, permet de faire le lien avec les activités artistiques.

L'éducation physique et sportive offre de nombreuses situations permettant aux élèves de pratiquer le langage oral. Ils sont ainsi amenés à utiliser un vocabulaire adapté, spécifique pour décrire les actions réalisées par un camarade et eux-mêmes, pour organiser leur activité ou celle d'un camarade et pour exprimer les émotions ressenties. Ils développent aussi des compétences de communication en pratiquant un langage dans un genre codifié (par exemple, restituer une observation faite à partir de critères précis face à un collectif ou un individu).

En articulant le concret et l'abstrait, les activités physiques et sportives donnent du sens à des notions mathématiques (échelle, distance...). Les élèves peuvent aussi utiliser différents modes de représentation (chiffres, graphiques, tableaux) pour rendre compte des performances réalisées, de leur évolution et les comparer

(exemples : graphique pour rendre compte de l'évolution de ses performances au cours du cycle, tableau ou graphique pour comparer les performances de plusieurs élèves).

Les parcours ou courses d'orientation sont l'occasion de mettre en pratique les activités de repérage ou de déplacement (sur un plan, une carte) travaillées en mathématiques et en géographie.

En lien avec l'enseignement de sciences, l'éducation physique et sportive participe à l'éducation à la santé (besoins en énergie, fonctionnement des muscles et des articulations...) et à la sécurité (connaissance des gestes de premiers secours, des règles élémentaires de sécurité routière...).

En articulation avec l'enseignement moral et civique, les activités de cet enseignement créent les conditions d'apprentissage de comportements citoyens pour respecter les autres, refuser les discriminations, regarder avec bienveillance la prestation de camarades, développer de l'empathie, exprimer et reconnaître les émotions, reconnaître et accepter les différences et participer à l'organisation de rencontres sportives.

Une langue vivante étrangère ou régionale peut être utilisée par exemple, pour donner les consignes de jeu, pour commenter une rencontre, comme langue de présentation d'un spectacle acrobatique.

# "Rapport au socle commun: comparatif cycle 2 et Cycle 3"

Programmes EPS cycle 2 et cycle 3 rentrée 2016

juxtaposition des textes

Philippe ANSART CPD EPS dsden 59

cycle 2	Cycle 3
<b>Domaines du socle : Compétences travaillées</b>	
<b>Domaine 1 : Les langages pour penser et communiquer - Développer sa motricité et construire un langage du corps 1</b>	
<p>Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps Tous les enseignements concourent à développer les capacités à s'exprimer et à communiquer. L'initiation à différentes formes de langages favorise les interactions sociales : en français, pour comprendre et produire des messages oraux ; en arts plastiques et en éducation musicale, pour réaliser une production, la présenter, s'exprimer sur sa propre production, celle de ses pairs, sur l'art, comparer quelques oeuvres d'arts plastiques ou musicales, exprimer ses émotions ; en éducation physique et sportive, notamment dans le cadre du développement des activités à visée artistique et esthétique, pour s'exprimer et communiquer, en reproduisant ou en créant des actions, en les proposant à voir, en donnant son avis.</p>	
<p>Prendre conscience des différentes ressources à mobiliser pour agir avec son corps. Adapter sa motricité à des environnements variés. S'exprimer par son corps et accepter de se montrer à autrui.</p>	<p>Adapter sa motricité à des situations variées. Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité. Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficace.</p>
<b>Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre - S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre</b>	
<p>Coopérer et réaliser des projets convoquent tous les enseignements. La démarche de projet développe la capacité à collaborer, à coopérer avec le groupe en utilisant des outils divers pour aboutir à une production. Le Parcours d'Éducation Artistique et Culturelle (PEAC) qui se développe tout au long de la scolarité permet des croisements disciplinaires, notamment ceux liés au corps (danse en lien avec l'éducation physique et sportive, théâtre en lien avec le français). Dans tous les enseignements, et en particulier dans le champ « Questionner le monde », la familiarisation aux techniques de l'information et de la communication contribue à développer les capacités à rechercher l'information, à la partager, à développer les premières explicitations et argumentations et à porter un jugement critique</p>	<p>L'éducation physique et sportive apprend aux élèves à s'exprimer en utilisant des codes non verbaux, gestuels et corporels originaux. Ils communiquent aux autres des sentiments ou des émotions par la réalisation d'actions gymniques ou acrobatiques, de représentations à visée expressive, artistique, esthétique. Ils en justifient le choix et les intentions.</p>
<p>S'approprier seul ou à plusieurs, par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre Apprendre par essai-erreur en utilisant les effets de son action. Apprendre à planifier son action avant de la réaliser.</p>	<p>S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres. Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace. Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions.</p>
<b>Domaine 3 La formation de la personne et du citoyen - Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités</b>	
<p>Dans le cadre de l'enseignement « Questionner le monde », les élèves commencent à acquérir une conscience citoyenne en apprenant le respect des engagements envers soi et autrui, en adoptant une attitude raisonnée fondée sur la connaissance, en développant un comportement responsable vis-à-vis de l'environnement et de la santé. L'expression de leurs sentiments et de leurs émotions, leur régulation, la confrontation de leurs perceptions à celles des autres s'appuient également sur l'ensemble des activités artistiques, sur l'enseignement du français et de l'éducation physique et sportive. Ces enseignements nourrissent les goûts et les capacités expressives, fixent les règles et les exigences d'une production individuelle ou collective, éduquent aux codes de communication et d'expression, aident à acquérir le respect de soi et des autres, affûtent l'esprit critique. Ils permettent aux élèves de donner leur avis, d'identifier et de remplir des rôles et des statuts différents dans les situations proposées ; ils s'accompagnent de l'apprentissage d'un lexique où les notions de droits et de devoirs, de protection, de liberté, de justice, de respect et de laïcité sont définies et construites. Débattre, argumenter rationnellement, émettre des conjectures et des réfutations simples, s'interroger sur les objets de la connaissance, commencer à résoudre de problèmes notamment en mathématiques en formulant et en justifiant ses choix développent le jugement et la confiance en soi.....Tous les enseignements concourent à développer le sens de l'engagement et de l'initiative, principalement dans la mise en oeuvre de projets individuels et collectifs, avec ses pairs ou avec d'autres partenaires.</p>	<p>L'éducation physique et sportive permet tout particulièrement de travailler sur ce respect, sur le refus des discriminations et l'application des principes de l'égalité fille/garçon. Par la prise de parole en langue vivante et l'écoute régulière des autres dans le cadre de la classe, l'apprentissage des langues vivantes étrangères ou régionales renforce la confiance en soi, le respect des autres, le sens de l'engagement et de l'initiative et ouvre aux cultures qui lui sont associées, ce qui permet de dépasser les stéréotypes et les clichés pour favoriser le vivre-ensemble.</p>
<p>Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble Assumer les rôles spécifiques aux différentes APSA (joueur, coach, arbitre, juge, médiateur, organisateur...) Élaborer, respecter et faire respecter règles et règlements. Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d'un groupe.</p>	<p>Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur...) Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements. Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées. S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives.</p>
<b>Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques - Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière</b>	
<p>Découvrir les principes d'une bonne hygiène de vie, à des fins de santé et de bien-être. Ne pas se mettre en danger par un engagement physique dont l'intensité excède ses qualités physiques.</p>	<p>Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière Évaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école. Connaitre et appliquer des principes d'une bonne hygiène de vie. Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger.</p>
<b>5 : Les représentations du monde et l'activité humaine - S'approprier une culture physique sportive et artistique</b>	
	<p>En éducation physique et sportive, les élèves se construisent une culture sportive. Ils découvrent le sens et l'intérêt de quelques grandes œuvres du patrimoine national et mondial, notamment dans le domaine de la danse.</p>
<p>Découvrir la variété des activités et des spectacles sportifs. Exprimer des intentions et des émotions par son corps dans un projet artistique individuel ou collectif.</p>	<p>S'approprier une culture physique sportive et artistique Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine. Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives.</p>



**Programmes EPS cycle 2 et cycle 3 rentrée 2016**  
**juxtaposition des textes**

cycle 2		Cycle 3	
<b>Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée</b>			
<p>Attendus de fin de cycle</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Courir, sauter, lancer à des intensités et des durées variables dans des contextes adaptés.</li> <li>- Savoir différencier : courir vite et courir longtemps / lancer loin et lancer précis / sauter haut et sauter loin.</li> <li>- Accepter de viser une performance mesurée et de se confronter aux autres.</li> <li>- Remplir quelques rôles spécifiques</li> </ul>		<p>Attendus de fin de cycle</p> <p>Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin.</p> <p>Combiner une course un saut un lancer pour faire la meilleure performance cumulée.</p> <p>Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques.</p> <p>Assumer les rôles de chronométrateur et d'observateur.</p>	
Compétences travaillées pendant le cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève	Compétences travaillées pendant le cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
<p>Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser les actions motrices ; courir, sauter, lancer.</p> <p>Utiliser sa main d'adresse et son pied d'appel et construire une adresse gestuelle et corporelle bilatérale.</p> <p>Mobiliser de façon optimale ses ressources pour produire des efforts à des intensités variables.</p> <p>Pendant l'action, prendre des repères extérieurs à son corps pour percevoir : espace, temps, durée et effort.</p> <p>Respecter les règles de sécurité édictées par le professeur.</p>	<p>Activités athlétiques aménagées.</p>	<p>Combiner des actions simples : courir-lancer ; courir-sauter.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mobiliser ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible dans des activités athlétiques variées (courses, sauts, lancers).</li> <li>- Appliquer des principes simples pour améliorer la performance dans des activités athlétiques et/ou nautiques.</li> <li>- Utiliser sa vitesse pour aller plus loin, ou plus haut.</li> <li>- Rester horizontalement et sans appui en équilibre dans l'eau.</li> <li>- Pendant la pratique, prendre des repères extérieurs et des repères sur son corps pour contrôler son déplacement et son effort.</li> <li>- Utiliser des outils de mesures simples pour évaluer sa performance.</li> <li>- Respecter les règles des activités.</li> <li>- Passer par les différents rôles sociaux.</li> </ul>	<p>Activités athlétiques (courses, sauts, lancers) et natation.</p>
<b>Repères de progressivité</b>			
<p>Quelle que soit l'activité athlétique, l'enjeu est de confronter l'élève à une performance qu'il peut évaluer. Il doit, tout au long du cycle, en mobilisant toutes ses ressources, agir sur des éléments de sa motricité spontanée pour en améliorer la performance.</p>		<p>Des aménagements sont envisageables pour permettre aux élèves d'exploiter au mieux leurs ressources pour produire une performance maximale, source de plaisir.</p> <p>Privilégier la variété des situations qui permettent d'exploiter différents types de ressources dans un temps d'engagement moteur conséquent.</p> <p>Les retours sur leurs actions permettent aux élèves de progresser.</p>	



### Adapter ses déplacements à des environnements variés

<p>Attendus de fin de cycle</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se déplacer dans l'eau sur une quinzaine de mètres sans appui et après un temps d'immersion.</li> <li>- Réaliser un parcours en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel. L'espace est aménagé et sécurisé.</li> <li>- Respecter les règles de sécurité qui s'appliquent.</li> </ul>	<p>Attendus de fin de cycle</p> <p>Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel. Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement.</p> <p>Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème.</p> <p>Valider l'attestation scolaire du savoir nager (ASSN), conformément à l'arrêté du 9 juillet 2015.</p>
--	---

Compétences travaillées pendant le cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève	Compétences travaillées pendant le cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
<p>Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser les actions motrices. S'engager sans appréhension pour se déplacer dans différents environnements. Lire le milieu et adapter ses déplacements à ses contraintes. Respecter les règles essentielles de sécurité. Reconnaître une situation à risque.</p>	<p>Natation, activités de roule et de glisse, activités nautiques, équitation, parcours d'orientation, parcours d'escalade, etc.</p>	<p>Conduire un déplacement sans appréhension et en toute sécurité.- Adapter son déplacement aux différents milieux.- Tenir compte du milieu et de ses évolutions (vent, eau, végétation etc.).- Gérer son effort pour pouvoir revenir au point de départ.- Aider l'autre. Activité de roule et de glisse, activités nautiques, équitation, parcours d'orientation, parcours d'escalade, savoir nager, etc. - Gérer son effort pour pouvoir revenir au point de départ.- Aider l'autre.</p>	<p>Activité de roule et de glisse, activités nautiques, équitation, parcours d'orientation, parcours d'escalade, savoir nager, etc.</p>

#### Repères de progressivité

<p>En natation, les activités proposées permettent de passer de réponses motrices naturelles (découvrir le milieu, y évoluer en confiance) à des formes plus élaborées (flotter, se repérer) et plus techniques (se déplacer). L'objectif est de passer d'un équilibre vertical à un équilibre horizontal de nageur, d'une respiration réflexe à une respiration adaptée, puis passer d'une propulsion essentiellement basée sur les bras à une propulsion essentiellement basée sur les jambes.</p> <p>Tout au long du cycle, les activités d'orientation doivent se dérouler dans des espaces de plus en plus vastes et de moins en moins connus ; les déplacements doivent, au fur et à mesure de l'âge, demander l'utilisation de codes de plus en plus symboliques. Au fur et à mesure du cycle, la maîtrise des engins doit amener les élèves à se déplacer dans des milieux de moins en moins protégés et de plus en plus difficiles.</p>	<p>La natation fera l'objet, dans la mesure du possible, d'un enseignement sur chaque année du cycle.</p> <p>Les activités d'orientation peuvent être programmées, quel que soit le lieu d'implantation de l'établissement. Les autres activités physiques de pleine nature seront abordées si les ressources locales ou l'organisation d'un séjour avec nuitées le permettent.</p>
--	---



**S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique**

<p>Attendus de fin de cycle Mobiliser le pouvoir expressif du corps, en reproduisant une séquence simple d'actions apprise ou en présentant une action inventée. - S'adapter au rythme, mémoriser des pas, des figures, des éléments et des enchaînements pour réaliser des actions individuelles et collectives.</p>	<p>Attendus de fin de cycle Réaliser en petits groupes deux séquences : une à visée acrobatique destinée à être jugée, une autre à visée artistique destinée à être appréciée et à émouvoir. Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer. Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres.</p>
---	--

<b>Compétences travaillées pendant le cycle</b>	<b>Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève</b>	<b>Compétences travaillées pendant le cycle</b>	<b>Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève</b>
---	--	---	--

<p>S'exposer aux autres : s'engager avec facilité dans des situations d'expression personnelle sans crainte de se montrer. Exploiter le pouvoir expressif du corps en transformant sa motricité et en construisant un répertoire d'actions nouvelles à visée esthétique. S'engager en sécurité dans des situations acrobatiques en construisant de nouveaux pouvoirs moteurs. Synchroniser ses actions avec celles de partenaires.</p>	<p>Danses collectives, danse de création, activités gymniques, arts du cirque.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser le pouvoir expressif du corps de différentes façons.</li> <li>- Enrichir son répertoire d'actions afin de communiquer une intention ou une émotion.</li> <li>- S'engager dans des actions artistiques ou acrobatiques destinées à être présentées aux autres en maîtrisant les risques et ses émotions.</li> <li>- Mobiliser son imaginaire pour créer du sens et de l'émotion, dans des prestations collectives.</li> </ul>	<p>Danses collectives, activités gymniques, arts du cirque, danse de création.</p>
--	--	--	--

**Repères de progressivité**

<p>Les activités expressives, artistiques, esthétiques ou acrobatiques proposées présentent une progressivité en termes de longueur, de difficultés d'exécution. L'élève évolue au cours du cycle en montrant une pratique de plus en plus élaborée, en passant progressivement de l'exécutant à la composition et à la chorégraphie simple. Lors des activités gymniques, il réalise des actions de plus en plus tournées et renversées, de plus en plus aériennes, de plus en plus manuelles, de plus en plus coordonnées. Il réalise progressivement des actions « acrobatiques » mettant en jeu l'équilibre (recherche d'exploits) et pouvant revêtir un caractère esthétique.</p>	<p>Les activités artistiques et acrobatiques peuvent être organisées sur chacune des 3 années du cycle, en exploitant les ressources et les manifestations sportives locales.</p>
--	---



**Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel**

Attendus de fin de cycle Dans des situations aménagées et très variées,- S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu.- Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.- Connaître le but du jeu.- Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.

Attendus de fin de cycle En situation aménagée ou à effectif réduit, S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque. Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu. Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre. Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe. Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.

Compétences travaillées pendant le cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève	Compétences travaillées pendant le cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
Rechercher le gain du jeu, de la rencontre. Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible. Accepter l'opposition et la coopération. S'adapter aux actions d'un adversaire. Coordonner des actions motrices simples. S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres. Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.	Jeux traditionnels simples (gagne-terrain, bétet, balle au capitaine, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon (à effectifs réduits), jeux pré-sportifs, jeux de lutte, jeux de raquettes.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples.</li> <li>- Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.</li> <li>- Coordonner des actions motrices simples.</li> <li>- Se reconnaître attaquant / défenseur.</li> <li>- Coopérer pour attaquer et défendre.</li> <li>- Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.</li> <li>- S'informer pour agir.</li> </ul>	Jeux traditionnels plus complexes (thèque, bétet, balle au capitaine, poules-vipères- renards, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon et jeux pré-sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball...), jeux de combats (de préhension), jeux de raquettes (badminton, tennis).

**Repères de progressivité**

Repères de progressivité

Tout au long du cycle, la pratique d'activités collectives doit amener l'élève à se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux vécus et respecter les règles. Au cours du cycle, l'élève affronte seul un adversaire afin d'obtenir le gain du jeu, de développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur et de comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues).

Repères de progressivité

Tout au long du cycle, la pratique d'activités collectives doit amener l'élève à se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux vécus et respecter les règles. Au cours du cycle, l'élève affronte seul un adversaire afin d'obtenir le gain du jeu, de développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur et de comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues).