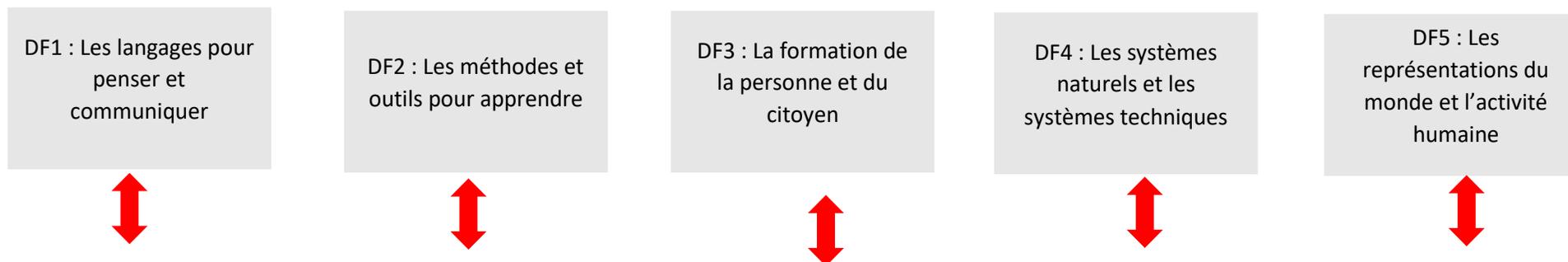
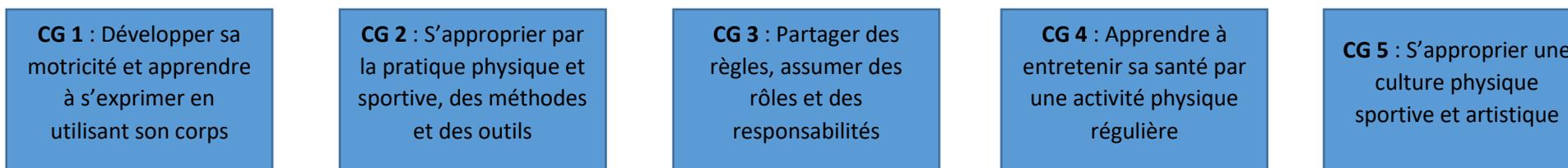


## DU SOCLE AUX PROGRAMMES d'EPS - CYCLE 2 ET CYCLE 3

### 5 DOMAINES DE FORMATION DU SOCLE



### 5 COMPETENCES GENERALES TRAVAILLEES EN EPS DECLINEES POUR LE CYCLE 2 ET CYCLE 3



### 4 CHAMPS D'APPRENTISSAGE

<b>CA 1</b> : PRODUIRE UNE PERFORMANCE OPTIMALE MESURABLE A UNE ECHEANCE DONNEE	<b>CA 2</b> : ADAPTER SES DEPLACEMENTS A DES ENVIRONNEMENTS VARIES	<b>CA 3</b> : S'EXPRIMER DEVANT LES AUTRES PAR UNE PRESTATION ARTISTIQUE ET/OU ACROBATIQUE	<b>CA 4</b> : CONDUIRE ET MAITRISER UN AFFRONTEMENT COLLECTIF OU INTERINDIVIDUEL
---	--	--	--

### DES ATTENDUS DANS CHAQUE CHAMP

**DES COMPETENCES TRAVAILLEES DANS CHAQUE ACTIVITE INTEGRANT DIFFERENTES DIMENSIONS : MOTRICE, METHODOLOGIQUE, SOCIALE**

<b>CYCLE 2</b>		<b>CHAMP D'APPRENTISSAGE 1</b>	<b>CHAMP D'APPRENTISSAGE 2</b>	<b>CHAMP D'APPRENTISSAGE 3</b>	<b>CHAMP D'APPRENTISSAGE 4</b>
<b>COMPETENCES GENERALES TRAVAILLEES EN EPS</b>		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
<b>CG 1</b>	<b><i>Mobiliser à bon escient, s'exprimer par son corps et nommer les ressources nécessaires pour agir<sup>1</sup></i></b> - 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.	<b>ATTENDUS DE FIN DE CYCLE</b>  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.	<b>ATTENDUS DE FIN DE CYCLE</b>  Se déplacer dans l'eau sur une quinzaine de mètres sans appui et après un temps d'immersion.  Réaliser un parcours en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel. L'espace est aménagé et sécurisé.	<b>ATTENDUS DE FIN DE CYCLE</b>  Mobiliser le pouvoir expressif du corps, en reproduisant une séquence simple d'actions apprises 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.	<b>ATTENDUS DE FIN DE CYCLE</b>  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.  Connaitre le but du jeu.  Reconnaître ses partenaires et ses adversaires
<b>CG 2</b>	<b><i>Connaitre le but et le résultat de son action – pour l'ajuster et l'améliorer</i></b> - Apprendre par essai-erreur en utilisant les effets de son action. - Apprendre à planifier son action avant de la réaliser.	Accepter de viser une performance mesurée et de se confronter aux autres.	Respecter les règles de sécurité qui s'appliquent		
<b>CG 3</b>	<b><i>Accepter des rôles, des règles et des différences interindividuelles</i></b> - 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	<b>COMPETENCES TRAVAILLEES PENDANT LE CYCLE</b>  Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser les actions motrices ; courir, sauter, lancer.  Utiliser sa main d'adresse et son pied d'appel et construire une adresse gestuelle et corporelle bilatérale.	<b>COMPETENCES TRAVAILLEES PENDANT LE CYCLE</b>  Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser les actions motrices.  S'engager sans appréhension pour se déplacer dans différents environnements.	<b>COMPETENCES TRAVAILLEES PENDANT LE CYCLE</b>  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.	<b>COMPETENCES TRAVAILLEES PENDANT LE CYCLE</b>  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.
<b>CG 4</b>	<b><i>Prendre conscience de certaines conditions et limites à l'engagement physique- principes d'hygiène</i></b> - 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	Mobiliser de façon optimale ses ressources pour produire des efforts à des intensités variables.	Lire le milieu et adapter ses déplacements à ses contraintes.	Exploiter le pouvoir expressif du corps en transformant sa motricité et en construisant un répertoire d'actions nouvelles à visée esthétique.	S'adapter aux actions d'un adversaire.
<b>CG 5</b>	<b><i>Découvrir la variété des APSA et de leur pratique S'exprimer dans un projet artistique individuel ou collectif</i></b> - 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	Pendant l'action, prendre des repères extérieurs à son corps pour percevoir : espace, temps, durée et effort.  Respecter les règles de sécurité édictées par le professeur	Respecter les règles essentielles de sécurité.  Reconnaître une situation à risque.	S'engager en sécurité dans des situations acrobatiques en construisant de nouveaux pouvoirs moteurs.  Synchroniser ses actions avec celles de partenaires	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

<sup>1</sup> Les éléments en italiques correspondent à des éléments donnés par les CPD EPS qui essaient de caractériser les éléments des CGT des programmes

CYCLE 3 COMPETENCES GENERALES TRAVAILLEES EN EPS		CHAMP D'APPRENTISSAGE 1 Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée.	CHAMP D'APPRENTISSAGE 2 Adapter ses déplacements à des environnements variés.	CHAMP D'APPRENTISSAGE 3 S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique	CHAMP D'APPRENTISSAGE 4 Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel
CG 1	<p><b>Mobiliser ses ressources pour agir de manière efficace et efficiente</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Adapter sa motricité à des situations variées.</li> <li>- Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité.</li> <li>- Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente</li> </ul>	ATTENDUS DE FIN DE CYCLE	ATTENDUS DE FIN DE CYCLE	ATTENDUS DE FIN DE CYCLE	ATTENDUS DE FIN DE CYCLE
CG 2	<p><b>Observer, connaître, optimiser, apprécier des manières de faire</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres.</li> <li>- Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace.</li> <li>- Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin.</li> <li>- Combiner une course un saut un lancer pour faire la meilleure performance cumulée.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel.</li> <li>- Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Réaliser en petits groupes 2 séquences : une à visée acrobatique destinée à être jugée, une autre à visée artistique destinée à être appréciée et à émouvoir.</li> <li>- Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.</li> <li>- Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.</li> <li>- Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.</li> <li>- Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.</li> <li>- Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter</li> </ul>
CG 3	<p><b>Assumer différents rôles, comprendre et respecter les règles – assurer sa sécurité – S'engager dans des activités collectives</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur...).</li> <li>- Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements.</li> <li>- Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées.</li> <li>- S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques.</li> <li>- Assumer les rôles de chronométrateur et d'observateur.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème.</li> </ul> <p>Valider l'attestation scolaire du savoir nager (ASSN), conformément à l'arrêté du 9 juillet 2015.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres</li> </ul>	
CG 4	<p><b>Assumer différents rôles, comprendre et respecter les règles – assurer sa sécurité – S'engager dans des activités collectives</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur...).</li> <li>- Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements.</li> <li>- Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées.</li> <li>- S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives</li> </ul> <p><b>Comprendre et mettre en œuvre les principes pour entretenir et préserver sa santé</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Évaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école.</li> <li>- Connaître et appliquer des principes d'une bonne hygiène de vie.</li> <li>- Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger</li> </ul>	<p>COMPETENCES TRAVAILLEES PENDANT LE CYCLE</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Combiner des actions simples : courir-lancer ; courir-sauter.</li> <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>COMPETENCES TRAVAILLEES PENDANT LE CYCLE</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conduire un déplacement sans appréhension et en toute sécurité.</li> <li>- Adapter son déplacement aux différents milieux.</li> <li>- Tenir compte du milieu et de ses évolutions (vent, eau, végétation etc.).</li> <li>- Gérer son effort pour pouvoir revenir au point de départ.</li> <li>- Aider l'autre.</li> </ul>	<p>COMPETENCES TRAVAILLEES PENDANT LE CYCLE</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>COMPETENCES TRAVAILLEES PENDANT LE CYCLE</p> <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>
CG 5	<p><b>Situer sa performance /performances humaines – respecter l'environnement</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine.</li> <li>- Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives.</li> </ul>				

## DES CHANGEMENTS ET DES CONTINUITES EN EPS <sup>2</sup>/ PROGRAMMES - BO N° 11 DU 26 NOVEMBRE 2015

**Le socle est la référence centrale**, avec les 5 domaines de formation identifiés. Toutes les disciplines doivent répondre aux enjeux du socle et construire 5 compétences travaillées générales. L'approche par compétence est réaffirmée très clairement. Les contributions essentielles des différents enseignements au socle commun sont mentionnées dans les programmes pour chaque cycle.

### **Les finalités de l'EPS sont globalement les mêmes**

« L'EPS 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.

L'EPS 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'EPS initie au plaisir de la pratique sportive ».

### **Des compétences au champ d'apprentissage : glissement sémantique**

Les compétences des programmes de 2008 deviennent des champs d'apprentissage

Pour développer les compétences générales du socle, EPS propose 4 champs d'apprentissage complémentaires. Chaque champ 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

### **Prise en compte de l'interdisciplinarité**

Des croisements entre les disciplines sont clairement identifiés, attestant de la volonté de la transdisciplinarité, de l'intérêt de la polyvalence pour donner du sens et structurer les apprentissages et de la nécessité de concevoir et mettre en œuvre l'EPS avant, en classe, et après la séance, à nouveau en classe.

« 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 ».

---

<sup>2</sup> Document CPD EPS - mai 2016