

Dossier
Chefs d'Établissement 1^{er} degré



Education Physique et Sportive

Construire le parcours de l'élève du cycle 1 au cycle 3



Auteurs du dossier :

Guy GALLARD (DDEC 49)

Denis GUERIN (DDEC 44)

Marie-Line GUESDON puis

Laurent ROUGER (DDEC 53)

Nicolas MERIAU (DDEC 85)

SOMMAIRE

Préambule

Partie I : L'Education Physique et Sportive dans l'Enseignement catholique : quelques repères

Partie II : L'Education Physique et Sportive dans l'Enseignement catholique : programmes et socle commun

Partie III : Elaborer et conduire le parcours de l'élève en EPS

- 3.1 Les étapes de la démarche
- 3.2 Etablir un état des lieux des ressources de l'établissement
- 3.3 Elaborer et évaluer le parcours en EPS

Annexe 1 : Pour un état des lieux des ressources de l'établissement

Annexe 2 : Tableaux pour élaborer et évaluer le parcours en EPS

Préambule

De la maternelle au lycée, l'Education Physique et Sportive (EPS) contribue au développement moteur, sensoriel, affectif, intellectuel et relationnel des enfants. Les activités physiques et sportives permettent un développement personnel et interpersonnel, participent à une éducation à la santé et conduisent les enfants à éprouver le plaisir du mouvement et de l'effort, à mieux connaître leur corps pour le respecter.

En ce sens, l'EPS contribue à l'acquisition des compétences du socle commun de connaissances, de culture et de compétences, autour de **cinq compétences travaillées en continuité durant les différents cycles** :

- Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps ; (domaine 1 du socle)
- S'approprier, par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils ; (domaine 2 du socle)
- Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités ; (domaine 3 du socle)
- Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière ; (domaine 4 du socle)
- S'approprier une culture physique sportive et artistique. (domaine 5 du socle)

Le développement de ces compétences générales tout au long de la scolarité nécessite **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.

Ce dossier, élaboré par les chargés de mission référents EPS des Pays de La Loire, a pour objectif d'aider les équipes enseignantes à appréhender et à mettre en œuvre cette notion de **parcours en EPS** afin que cette discipline contribue pleinement au développement des compétences attendues, et qu'elle permette de « *former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre ensemble* ».

A partir du sens que revêt l'EPS, et plus particulièrement dans l'Enseignement catholique, les enseignants sont invités à construire un parcours en EPS dont les principaux bénéficiaires seront les enfants ; mais ce ne seront pas les seuls. Penser et organiser l'EPS au sein d'une école profiteront également aux enseignants, aux familles, à l'école et aux partenaires. Les outils élaborés dans ce dossier ont vocation à aider les équipes à mettre en œuvre un véritable parcours de formation durant la scolarité primaire des enfants, dans un souci de nécessité et de transversalité.

Partie I : L'Éducation Physique et Sportive dans l'Enseignement catholique : quelques repères

L'éducation physique et sportive dans l'Enseignement catholique a pour but de révéler l'ensemble des potentialités de chaque personne, à l'école, au collège, au lycée.

L'enseignement de l'Éducation physique et sportive dans les écoles de l'enseignement catholique fait partie des apprentissages fondamentaux. Le projet éducatif de l'Enseignement catholique constitue la référence pour les établissements. L'UGSEL, organisme national reconnu par le Statut de 2013, participe, par son projet éducatif, à son enrichissement. Celui-ci promeut « le développement intégral de chaque personne et de toute la personne » en s'appuyant notamment sur « une vision chrétienne de l'homme pour une éducation à la liberté » qui se décline autour de 3 convictions :

- Une attention à la personne : la pratique sportive dans nos écoles répond à trois défis essentiels :

- la dignité de la personne
- L'altérité
- L'espérance

Chaque acteur de l'EPS est invité à reconnaître l'unicité de chacun, à prendre conscience des fragilités et des différences des uns et des autres, à porter une attention particulière aux plus vulnérables pour garantir l'épanouissement de chacun et se prémunir de tout type de discrimination, à favoriser la rencontre, à accorder sa confiance en chacun.

- L'éducation « du corps et par le corps »

La formation intégrale de la personne vise l'unité corps et esprit. Aussi, il apparaît fondamental de donner toute sa place à la dimension corporelle qui permet à la personne « d'être au monde », de ressentir, de comprendre et d'entrer en relation par l'usage des sens. Les enseignants sont invités à accorder une place prépondérante aux activités corporelles et sportives, comme vecteur de relation pour se développer au niveau moteur, sensoriel et physique, au niveau spirituel, moral, affectif et social.

- Une meilleure connaissance de soi

Si l'activité physique et sportive contribue avant tout à une connaissance corporelle, elle ne peut se soustraire au développement d'une meilleure connaissance de soi. Il est important d'éduquer les enfants à l'écoute de leur corps, en favorisant la motricité sensorielle et la verbalisation. Par cette écoute du corps, ils apprendront à cerner leurs talents et leurs limites.

En complémentarité, un secrétaire général de l'Enseignement catholique soulignait l'importance de l'EPS dans le projet éducatif de l'Enseignement catholique : « Notre projet vise la formation intégrale de la personne à partir de l'acte d'enseigner. Cette formation intégrale vise à développer les capacités intellectuelles mais aussi physiques sans les dissocier. L'EPS n'occupe pas alors une place complémentaire, ou, pire, marginale, mais une **place nécessaire** pour la construction de l'unité de la personne de l'élève ».

Les enjeux d'un parcours de formation pour l'élève en EPS

Le parcours en EPS vise à former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre ensemble.

Le parcours en EPS concerne différents acteurs :

- Les enseignants
- Les élèves
- L'école
- Les parents, les partenaires.

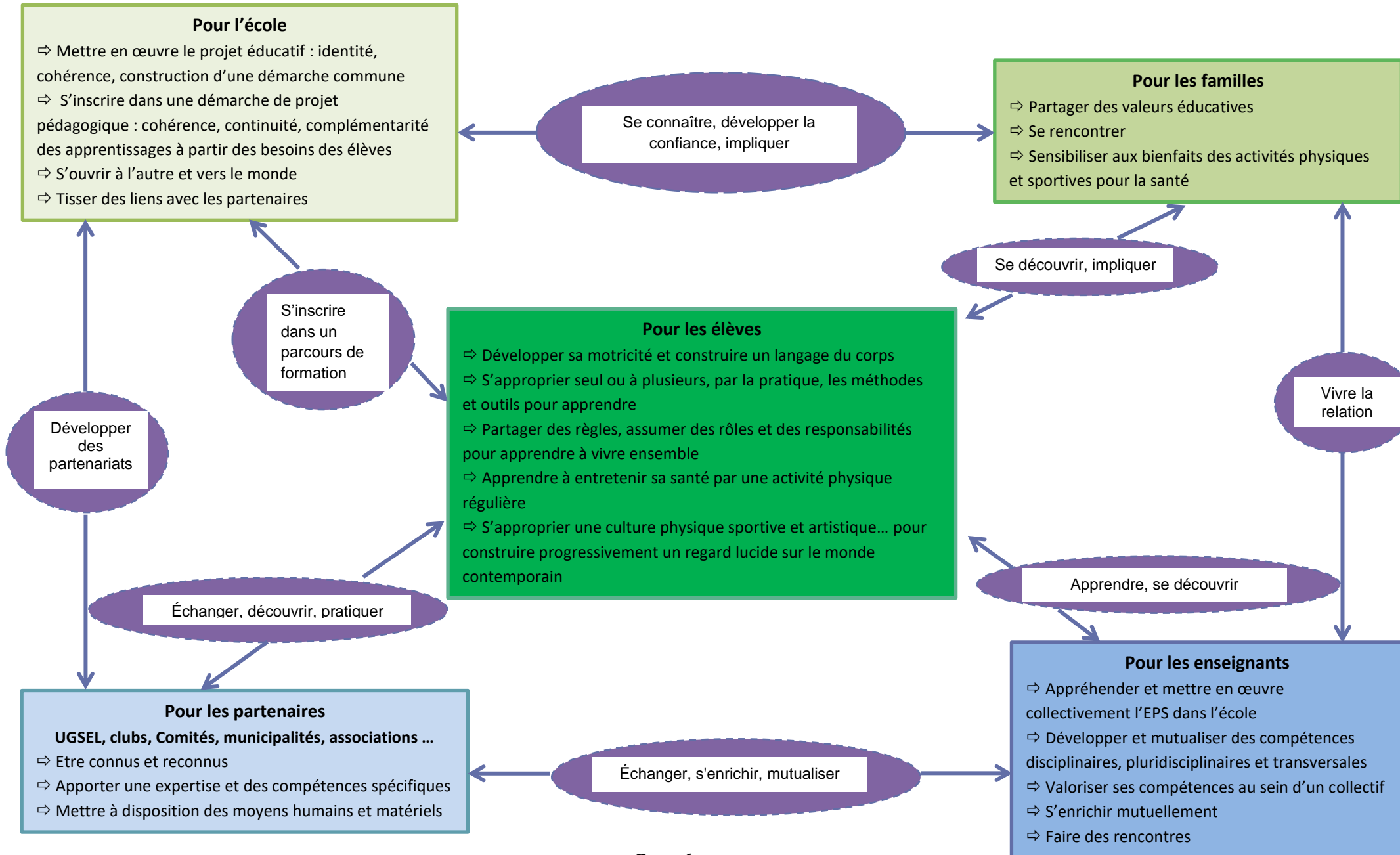
Faire vivre un parcours en EPS permet à chaque acteur de développer des compétences, de tirer profit de ce qui vit à travers ce parcours.

Enfin, le parcours en EPS vise à développer les relations entre les acteurs.

C'est ce que présente le schéma annexé en page suivante.

Les enjeux d'un parcours en EPS

Pour former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre ensemble.



Partie II: L'Education Physique et Sportive dans l'Enseignement catholique : programmes et socle commun

Source : Commission Nationale d'Animation Pédagogique Second degré (CNAPES) de l'UGSEL

D'APRES LES PROGRAMMES POUR LES CYCLES 2, 3 ET 4, BO SPECIAL DU 26 NOVEMBRE 2015.

	CYCLE 2	CYCLE 3	CYCLE 4
	1 Finalité		
	Former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre ensemble		
	5 compétences générales		
C1	Développer sa motricité et construire un langage du corps		
C2	S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre		
C3	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble		
C4	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière		
C5	S'approprier une culture physique sportive et artistique	... pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain	
	Un parcours de formation constitué de 4 champs d'apprentissage		
1	Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée		
2	Adapter ses déplacements à des environnements variés		
3	S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique		
4	Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel		
	En s'appuyant sur des APSA diversifiées, chaque champ d'apprentissage permet à l'élève de construire des compétences intégrant différentes dimensions (motrices, méthodologiques et sociales)		
NIVEAU ATTENDU DE COMPETENCE	Les élèves ont acquis des habiletés motrices essentielles à la suite de leur parcours en EPS. Une attention particulière est portée au savoir nager.	Tous les élèves doivent avoir atteint le niveau attendu de compétence dans au moins une activité physique par champ d'apprentissage.	La validation des compétences visées pendant le cycle dans chacun des champs d'apprentissage contribue à attester la maîtrise du socle commun de connaissances, de compétences et de culture.

CROISEMENT entre enseignements

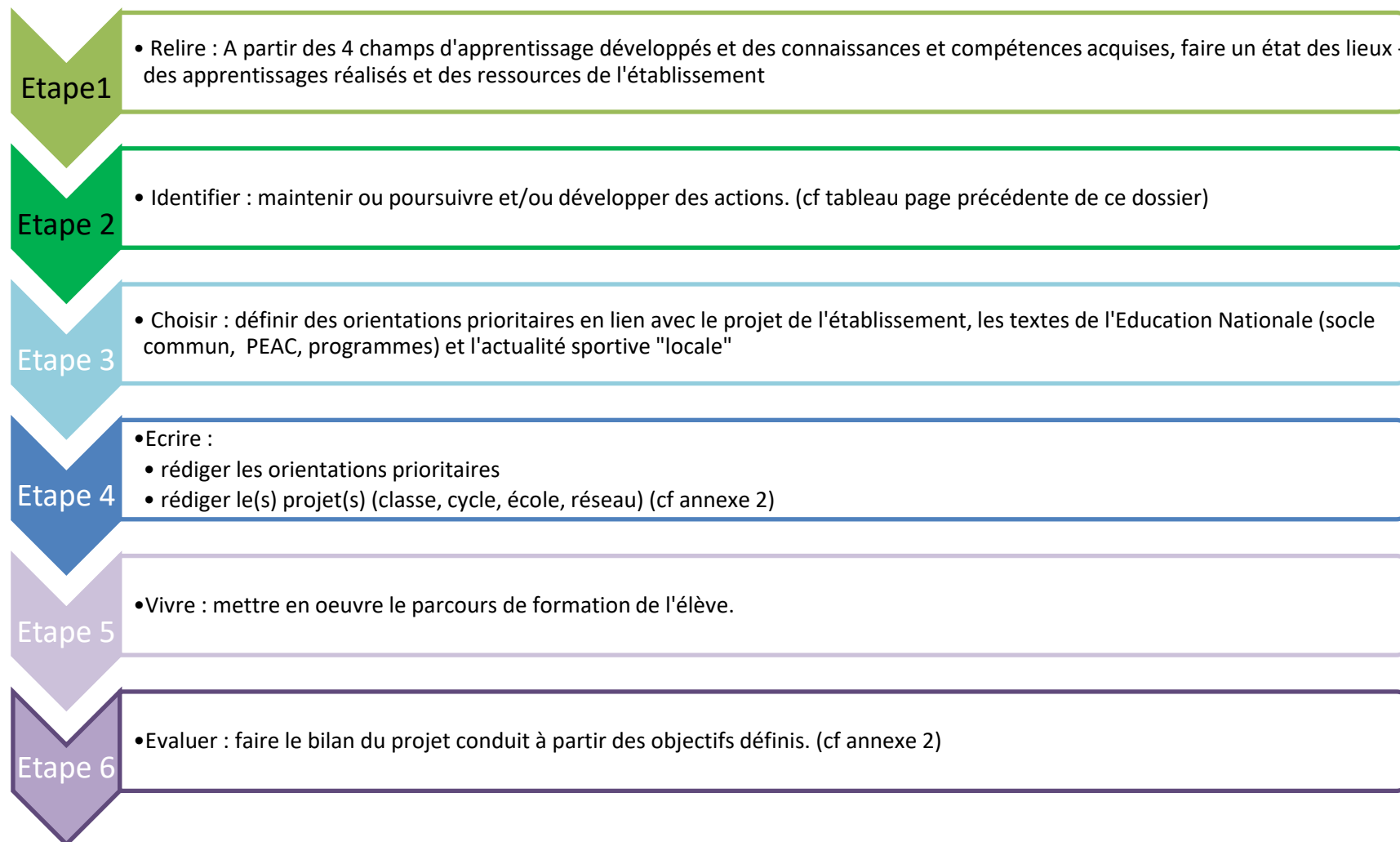
Langage oral,
éducation à la santé et sécurité-
notions relatives à l'espace et au temps
Représentations et évolution de la
performance
Comportement citoyen
Langue vivante étrangère ou régionale
Danse, abordée dans toutes ses
formes.

Pratiquer le langage oral,
Notions mathématiques,
Activités de repérage ou de déplacement,
Éducation à la santé et à la sécurité,
Comportements citoyens,
Utilisation d'une langue vivante étrangère
ou régionale

Maîtrise langue française,
Notions mathématiques,
Place des techniques,
Développement du comportement
citoyen,
Pratique d'une langue vivante étrangère
ou régionale. Exemples de
thèmes: corps santé, bien être et sécurité
Culture, créations artistiques
Transitions écolo et développement durable
Information, communication, citoyenneté
Langue et culture de l'antiquité
Langue culture étrangère ou régionale
Sciences, technologie et société.

Partie III : Elaborer et conduire un parcours de formation de l'élève en EPS

3.1 Les étapes de la démarche



3.2 Etablir un état des lieux des apprentissages réalisés et des ressources de l'établissement

Celui-ci consiste à faire l'inventaire des ressources à disposition de l'établissement sur les plans matériel, humain et institutionnel.

En ce sens, le tableau ci-dessous donne les consignes pour vous aider dans ce travail.

L'annexe 1 (pages 16 à 20 de ce dossier) constitue l'outil à utiliser.

TABLEAU : Pour un état des lieux des ressources de l'établissement

CYCLE 1	Réalisé dans l'école	Ressources matérielles	Ressources humaines	Ressources extérieures à l'établissement
<p>Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Donner des trajectoires multiples à des projectiles de tailles, de formes ou de poids différents pour lancer haut, loin ou précis, faire glisser ou rouler, faire rebondir. ➤ Affiner, enchaîner des actions pour enjamber, franchir des obstacles variés, sauter à un ou deux pieds pour aller haut ou loin, enchaîner plusieurs sauts, lier une course et un saut puis se réceptionner. ➤ Mobiliser son énergie pour atteindre un repère d'espace, pour parcourir plus de distance dans un temps donné, pour parvenir à rattraper quelqu'un ou à lui échapper. ➤ Ajuster ses actions et ses déplacements en fonction de la trajectoire de différents objets pour les attraper, les frapper, les guider, les conduire. 		<p>Différents projectiles à disposition dans l'établissement.</p> <p>Espaces dans l'établissement pouvant devenir une piste de lancer. Identifier la qualité de ces espaces (nature du sol, pente...).</p> <p>Lister le matériel qui peut être utilisé comme obstacles. Repérer dans l'environnement proche de l'établissement les espaces qui comportent des obstacles.</p> <p>Repérer dans l'établissement les espaces pertinents pour proposer ces situations. (espace pouvant devenir une piste de course, espace pour des jeux de poursuite).</p> <p>Lister les objets qui peuvent être utilisés dans le cadre de cette activité ainsi que ceux qui peuvent permettre d'attraper, de frapper, de guider, de conduire.</p>	<p>Repérer les temps de présence de certains personnels qui peuvent aider à l'encadrement.</p> <p>Identifier les personnes (parents, retraités, stagiaires...) qui peuvent se libérer ponctuellement pour encadrer certaines activités nécessitant de sortir de l'établissement.</p>	

<p>Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variés.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Coordonner ses appuis de mains et/ou de pieds pour monter, escalader, descendre, contourner, passer sous des obstacles dans un milieu sécurisé, naturel ou aménagé. - Réaliser, reproduire, inventer des actions inhabituelles, dans un espace aménagé, pour enchaîner des « acrobaties », montrer à d'autres ses trouvailles, ses propres « exploits ». - Mettre en jeu, assurer son équilibre pour se déplacer, se propulser, piloter des engins roulant, glissant ou présentant un caractère d'instabilité. - Se repérer dans un espace extérieur, de plus en plus large, connu ou inconnu, y prélever des indices, utiliser des moyens de guidage, pour retrouver des « trésors » cachés, réaliser des déplacements, projeter des itinéraires. - S'immerger dans un milieu aquatique, en petite ou grande profondeur, pour prendre plaisir à l'explorer, à se laisser flotter, à s'y déplacer, avec ou sans objet flottant. 		<p>Lister le matériel à disposition dans l'établissement ainsi que les espaces de l'établissement et dans le proche environnement (aire naturelle, terrain de jeux...)</p> <p>Lister le matériel qui permet ses actions.</p> <p>Identifier les différents espaces et lieux en proximité de l'établissement qui permettent des activités de repérage dans l'espace.</p> <p>Accessibilité à une piscine ou un espace aquatique.</p>		
<p>Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ S'engager avec plaisir dans des mouvements simples ou globaux, répétitifs ou variés, pour investir un espace d'action, agir avec et sur des objets, traduire des états, des sensations, des émotions. ➤ Etre à l'écoute de l'autre pour faire avec, communiquer, répondre aux sollicitations, faire des propositions dans un dialogue corporel. ➤ Mémoriser une courte série de gestes, des directions, des intentions, des vitesses, pour construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical. ➤ Alternier les postures d'acteur et de spectateur 		<p>Matériel audio à disposition.</p>		<p>Repérer les associations sportives ou culturelles qui peuvent être sollicitées pour un partenariat.</p> <p>Les comités sportifs.</p>

<p>pour entrer en relation au travers de la portée émotionnelle du mouvement.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés, pour respecter une disposition spatiale simple, pour évoluer ensemble en relation avec un support musical, tenir un rôle particulier, pour montrer ou transmettre à d'autres une réalisation collective. 		<p>Repérer les espaces dans l'établissement ou l'environnement proche qui favorisent la mise en œuvre de ces situations (salle de motricité, salle de sport, salle des fêtes...)</p>		
<p>Collaborer, coopérer, s'opposer.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Prendre plaisir au jeu, s'engager dans l'action. ➤ Agir avec les autres, coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, pour viser un but ou un effet commun. ➤ Elaborer des stratégies individuelles ou collectives pour s'opposer au projet d'un joueur ou d'un groupe tenant un rôle antagoniste afin de faire un meilleur score que lui. ➤ Construire des formes d'actions sur le corps de l'autre pour s'opposer à son intention, en prenant soin de son intégrité et de sa sécurité. 		<p>Repérer les espaces et lieux qui permettent des jeux collectifs.</p>		
CYCLE 2		Ressources matérielles	Ressources humaines	Ressources institutionnelles
<p>Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 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 se confronter aux autres. ➤ Remplir quelques rôles spécifiques. 				
<p>Adapter ses déplacements à des environnements variés.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se déplacer dans l'eau sur une quinzaine de mètres sans appui et après un temps d'immersion. 				

<ul style="list-style-type: none"> ➤ Réaliser un parcours en adaptant des déplacements à un environnement inhabituel. L'espace est aménagé et sécurisé. ➤ Respecter les règles de sécurité qui s'appliquent. 				
<p>S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 ou collectives. 				
<p>Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel. Dans des situations aménagées et très variées :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 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. 				
CYCLE 3		Ressources matérielles	Ressources humaines	Ressources institutionnelles
<p>Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin. ➤ Combiner une course un saut un lancer pour faire la meilleure performance cumulée. ➤ Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques. ➤ Assurer les rôles de chronométreur et d'observateur. 				

<p>Adapter ses déplacements à des environnements variés.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Réaliser seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu aménagé ou artificiel. ➤ Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement. ➤ Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème. ➤ Valider l'attestation scolaire du savoir nager (ASSN). 				
<p>S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réaliser en petits groupes deux séquences : une à visée acrobatique destinée à être jugée, une autre à visée artistique destinée à être appréciée et 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>Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel. Dans des situations aménagées et très variées :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 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. 				

3.3 Elaborer le parcours en EPS

A partir des orientations prioritaires arrêtées en lien avec le projet de l'établissement, les textes de l'Education Nationale (socle commun, PEAC, programmes) et l'actualité sportive "locale", élaborer des programmations par cycle à partir des tableaux de l'annexe 2 (Pages 21 à 22 de ce dossier).

Annexe 1 : Pour un état des lieux des ressources de l'établissement

CYCLE 1	Réalisé dans l'école	Ressources matérielles	Ressources humaines	Ressources extérieures à l'établissement
<p>Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Donner des trajectoires multiples à des projectiles de tailles, de formes ou de poids différents pour lancer haut, loin ou précis, faire glisser ou rouler, faire rebondir. ➤ Affiner, enchaîner des actions pour enjamber, franchir des obstacles variés, sauter à un ou deux pieds pour aller haut ou loin, enchaîner plusieurs sauts, lier une course et un saut puis se réceptionner. ➤ Mobiliser son énergie pour atteindre un repère d'espace, pour parcourir plus de distance dans un temps donné, pour parvenir à rattraper quelqu'un ou à lui échapper. ➤ Ajuster ses actions et ses déplacements en fonction de la trajectoire de différents objets pour les attraper, les frapper, les guider, les conduire. 	<p>Lister les activités réalisées dans l'école par cycle</p>			
<p>Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variés.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Coordonner ses appuis de mains et/ou de pieds pour monter, escalader, descendre, contourner, passer sous des obstacles dans un milieu sécurisé, naturel ou aménagé. - Réaliser, reproduire, inventer des actions inhabituelles, dans un espace aménagé, pour enchaîner des « acrobaties », montrer à d'autres ses trouvailles, ses propres « exploits ». - Mettre en jeu, assurer son équilibre pour se déplacer, se propulser, piloter des engins roulant, glissant ou présentant un caractère d'instabilité. 				

<ul style="list-style-type: none"> - Se repérer dans un espace extérieur, de plus en plus large, connu ou inconnu, y prélever des indices, utiliser des moyens de guidage, pour retrouver des « trésors » cachés, réaliser des déplacements, projeter des itinéraires. - S’immerger dans un milieu aquatique, en petite ou grande profondeur, pour prendre plaisir à l’explorer, à se laisser flotter, à s’y déplacer, avec ou sans objet flottant. 				
<p style="text-align: center;">Communiquer avec les autres au travers d’actions à visée expressive ou artistique.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ S’engager avec plaisir dans des mouvements simples ou globaux, répétitifs ou variés, pour investir un espace d’action, agir avec et sur des objets, traduire des états, des sensations, des émotions. ➤ Etre à l’écoute de l’autre pour faire avec, communiquer, répondre aux sollicitations, faire des propositions dans un dialogue corporel. ➤ Mémoriser une courte série de gestes, des directions, des intentions, des vitesses, pour construire et conserver une séquence d’actions et de déplacements en relation avec d’autres partenaires, avec ou sans support musical. ➤ Alternner les postures d’acteur et de spectateur pour entrer en relation au travers de la portée émotionnelle du mouvement. ➤ Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés, pour respecter une disposition spatiale simple, pour évoluer ensemble en relation avec un support musical, tenir un rôle particulier, pour montrer ou transmettre à d’autres une réalisation collective. 				
<p style="text-align: center;">Collaborer, coopérer, s’opposer.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Prendre plaisir au jeu, s’engager dans l’action. ➤ Agir avec les autres, coopérer, exercer des rôles 				

<p>différents complémentaires, pour viser un but ou un effet commun.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Elaborer des stratégies individuelles ou collectives pour s'opposer au projet d'un joueur ou d'un groupe tenant un rôle antagoniste afin de faire un meilleur score que lui. ➤ Construire des formes d'actions sur le corps de l'autre pour s'opposer à son intention, en prenant soin de son intégrité et de sa sécurité. 				
CYCLE 2	Réalisé dans l'école	Ressources matérielles	Ressources humaines	Ressources institutionnelles
<p>Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 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 se confronter aux autres. ➤ Remplir quelques rôles spécifiques. 	Lister les activités réalisées dans l'école par cycle			
<p>Adapter ses déplacements à des environnements variés.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se déplacer dans l'eau sur une quinzaine de mètres sans appui et après un temps d'immersion. ➤ Réaliser un parcours en adaptant des déplacements à un environnement inhabituel. L'espace est aménagé et sécurisé. ➤ Respecter les règles de sécurité qui s'appliquent. 				
<p>S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 ou collectives.				
<p>Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel. Dans des situations aménagées et très variées :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 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. 				
CYCLE 3	Réalisé dans l'école	Ressources matérielles	Ressources humaines	Ressources institutionnelles
<p>Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin. ➤ Combiner une course un saut un lancer pour faire la meilleure performance cumulée. ➤ Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques. ➤ Assurer les rôles de chronométrateur et d'observateur. 	Lister les activités réalisées dans l'école par cycle			
<p>Adapter ses déplacements à des environnements variés.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Réaliser seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu aménagé ou artificiel. ➤ Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement. ➤ Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème. ➤ Valider l'attestation scolaire du savoir nager (ASSN). 				

<p>S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réaliser en petits groupes deux séquences : une à visée acrobatique destinée à être jugée, une autre à visée artistique destinée à être appréciée et 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>Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel. Dans des situations aménagées et très variées :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 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. 				

Annexe 2 : Tableaux pour élaborer et évaluer un parcours en EPS

Programmation EPS en cycle 1 et évaluation



Champs d'apprentissage	PS Activités	MS Activités	GS Activités	Réalisé – non réalisé Eléments d'analyse
<p>1. Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Donner des trajectoires multiples à des projectiles de tailles, de formes ou de poids différents pour lancer haut, loin ou précis, faire glisser ou rouler, faire rebondir. - Affiner, enchaîner des actions pour enjambrer, franchir des obstacles variés, sauter à un ou deux pieds pour aller haut ou loin, enchaîner plusieurs sauts, lier une course et un saut puis se réceptionner. - Mobiliser son énergie pour atteindre un repère d'espace, pour parcourir plus de distance dans un temps donné, pour parvenir à rattraper quelqu'un ou à lui échapper. - Ajuster ses actions et ses déplacements en fonction de la trajectoire de différents objets pour les attraper, les frapper, les guider 				
<p>2. Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variés.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Coordonner ses appuis de mains et/ou de 				

<p> pieds pour monter, escalader, descendre, contourner, passer sous des obstacles dans un milieu sécurisé, naturel ou aménagé. Réaliser, reproduire, inventer des actions inhabituelles, dans un espace aménagé, pour enchaîner des « acrobaties », montrer à d'autres ses trouvailles, ses propres « exploits ». </p> <ul style="list-style-type: none"> - Mettre en jeu, assurer son équilibre pour se déplacer, se propulser, piloter des engins roulant, glissant ou présentant un caractère d'instabilité. - Se repérer dans un espace extérieur, de plus en plus large, connu ou inconnu, y prélever des indices, utiliser des moyens de guidage, pour retrouver des « trésors » cachés, réaliser des déplacements, projeter des itinéraires. - S'immerger dans un milieu aquatique, en petite ou grande profondeur, pour prendre plaisir à l'explorer, à se laisser flotter, à s'y déplacer, avec ou sans objet flottant. 				
<p>3. Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique.</p> <ul style="list-style-type: none"> - S'engager avec plaisir dans des mouvements simples ou globaux, répétitifs ou variés, pour investir un espace d'action, agir avec et sur des objets, traduire des états, des sensations, des émotions. - Etre à l'écoute de l'autre pour faire avec, communiquer, répondre aux sollicitations, faire des propositions dans un dialogue corporel. - Mémoriser une courte série de gestes, des directions, des intentions, des vitesses, pour construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans 				

<p>support musical.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Alternner les postures d'acteur et de spectateur pour entrer en relation au travers de la portée émotionnelle du mouvement. - Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés, pour respecter une disposition spatiale simple, pour évoluer ensemble en relation avec un support musical, tenir un rôle particulier, pour montrer ou transmettre à d'autres une réalisation collective. 				
<p>4. Collaborer, coopérer, s'opposer.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prendre plaisir au jeu, s'engager dans l'action. - Agir avec les autres, coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, pour viser un but ou un effet commun. - Elaborer des stratégies individuelles ou collectives pour s'opposer au projet d'un joueur ou d'un groupe tenant un rôle antagoniste afin de faire un meilleur score que lui. - Construire des formes d'actions sur le corps de l'autre pour s'opposer à son intention, en prenant soin de son intégrité et de sa sécurité. 				

Programmation EPS en cycle 2 et évaluation



Champs d'apprentissage	CP Activités	CE1 Activités	CE2 Activités	Réalisé – Non réalisé Éléments d'analyse
1. Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée. <ul style="list-style-type: none"> - 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 se confronter aux autres. - Remplir quelques rôles spécifiques. 				
2. Adapter ses déplacements à des environnements variés. <ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer dans l'eau sur une quinzaine de mètres sans appui et après un temps d'immersion. - Réaliser un parcours en adaptant des déplacements à un environnement inhabituel. L'espace est aménagé et sécurisé. Respecter les règles de sécurité qui s'appliquent.				

<p>3. Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. 				
<p>4. S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 ou collectives. 				

Programmation EPS en cycle 3 et évaluation



Champs d'apprentissage	CM1 Activités	CM2 Activités	6 ^{ème} Activités	Réalisé – Non réalisé Éléments d'analyse
<p>1. Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée. Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin. Combiner une course un saut un lancer pour faire la meilleure performance cumulée. Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques. Assumer les rôles de chronométreur et d'observateur.</p>				
<p>2. Adapter ses déplacements à des environnements variés. 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. 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.</p>				

<p>3. Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.</p> <p>S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.</p> <p>Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.</p> <p>Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.</p> <p>Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.</p> <p>Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.</p>				
<p>4. S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique.</p> <p>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.</p> <p>Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer.</p> <p>Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres.</p>				