

# Document d'aide à la mise en œuvre de l'EPS - 2007-2008

## Sommaire du document

Les objectifs de l'EPS	page 1
Programmer en EPS	page 2
Implication pédagogique	page 3
Construction d'une unité d'apprentissage	page 4
La séance d'EPS	page 6
Différents niveaux de contraintes de la tâche	page 7
Différents types d'organisation de classe	page 8
Répertoire d'APS	page 9
Les différentes sorties scolaires	page 11
Taux d'encadrement (élém/mat)	page 12
Les programmes illustrés par quelques exemples	
Compétences spécifiques	page 14
Compétences transversales	page 23
Connaissances	page 27
Horaires et programmation des activités	page 28
Parler, lire et écrire en EPS	page 29
L'EPS, la formation à la santé, la sécurité, la citoyenneté	page 30
Articulation avec d'autres champs disciplinaires	page 31
Exploitation des compétences transversales (divers domaines)	page 32

## Les objectifs de l'EPS

- ❑ Le développement des capacités et des ressources nécessaires aux conduites motrices
- ❑ L'accès au patrimoine culturel que représentent les diverses activités physiques, sportives et artistiques (APSA), pratiques sociales de référence
- ❑ L'acquisition des compétences et connaissances utiles pour mieux connaître son corps, le respecter et le garder en forme.

Les compétences visées comprennent :

### 1. Compétences générales et connaissances :

*Etre capable dans diverses situations de :*

- S'engager lucidement dans l'action
- Construire un projet d'action
- Mesurer et apprécier les effets de l'activité
- Appliquer et construire des principes de vie collective

*Avoir compris et retenu que l'on peut acquérir :*

- Des connaissances sur soi (émotions, sensations...)
- Des moyens et façons de s'y prendre (stratégies, techniques...)
- Des savoir-faire sociaux (vie de groupe...)
- Des informations sur les A.P.S (histoire des APS, règles...)

### 2. Compétences spécifiques :

*Etre capable dans différentes APSA de :*

1. Réaliser une performance mesurée (activités athlétiques : courir, sauter, lancer)
2. Adapter ses déplacements à différents types d'environnements
3. S'affronter individuellement ou collectivement
4. Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive

## PROGRAMMER EN EPS

Ce que disent les programmes de 2007 :

"Une véritable éducation physique cohérente, complète et équilibrée nécessite une programmation précise des activités.  
Celle-ci est placée sous la responsabilité de l'équipe de cycle.  
Pour éviter l'accumulation de séances disparates, quelques principes doivent être respectés."

### SIX PRINCIPES A METTRE EN ŒUVRE

- Chaque année du cycle les 4 compétences spécifiques sont abordées
- Chaque compétence est traitée au travers d'une ou plusieurs activités
- Pour que les apprentissages soient réels : modules d'apprentissage de 10 à 15 séances (par souci de réalisme un minimum de 5 ou 6 séances – au moins 12 pour la natation)
- Trois heures hebdomadaires réparties au minimum sur deux jours distincts (La pratique journalière doit être recherchée chaque fois que c'est possible)  
En maternelle, une séance (30 à 45mn) d'activité corporelle chaque jour
- La compétence "S'affronter individuellement ou collectivement" est obligatoirement travaillée chaque année grâce à un module d'apprentissage sur les jeux collectifs, traditionnels ou non (on peut compléter la programmation avec un module de jeux de lutte ou de jeux de raquettes)
- Les compétences générales et les connaissances peuvent être abordées au travers de chaque activité

### PROGRAMMER C'EST OPTIMISER LES APPRENTISSAGES DE L'ENFANT EN GERANT AU MIEUX LES RESSOURCES DANS LE CADRE REGLEMENTAIRE

RESSOURCES HUMAINES	RESSOURCES MATERIELLES	CADRE INSTITUTIONNEL
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compétences déjà acquises par les élèves et liste des APSA déjà pratiquées</li> <li>• Compétences des enseignants :               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Echanges de service</li> <li>- Pratiques acquises en stage</li> </ul> </li> <li>• Aide du CPC EPS</li> <li>• Aide éventuelle d'intervenants extérieurs agréés</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inventaire des ressources en matériel :               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Petit matériel à usage individuel</li> <li>- Matériel collectif</li> </ul> </li> <li>• Inventaire de lieux de pratique :               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dans l'école</li> <li>- A l'extérieur de l'école</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Instructions officielles :               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Document d'Application des Programmes</li> <li>- Réglementation / Sécurité</li> <li>- Projet d'école</li> </ul> </li> <li>• Association USEP (convention MEN / USEP)</li> <li>• Calendrier des rencontres USEP :               <ul style="list-style-type: none"> <li>- De secteur</li> <li>- Départementales</li> </ul> </li> </ul>

Les grilles de programmation de cycle seront remplies par l'équipe de cycle en tenant compte des contraintes ci-dessus et en s'aidant des grilles de relecture.

Un exemple de programmation est donné pour chaque cycle.

Puis chaque enseignant remplira sa grille de classe à partir de la grille de cycle précédemment élaborée. Ici encore un exemple est donné pour un des niveaux du cycle.

## IMPLICATIONS PEDAGOGIQUES

### 1) Hiérarchiser les objectifs à atteindre

❖ Pour viser l'acquisition des comportements attendus par rapport aux problèmes fondamentaux

- Développer les actions fondamentales de courir, sauter, lancer, en permettant aux élèves de dépasser l'habituel ;
- Donner du sens aux apprentissages visés ;
- Apprendre à connaître ses performances et à gérer ses ressources.

### 2) Hiérarchiser les contraintes : Incontournable :

❖ En fonction des ressources des élèves (motrices, cognitives, affectives).

*Distance, temps, poids, engins, modalités d'apprentissage et d'évaluation ...hauteur des obstacles et haies, suppression de la planche d'appel en saut, des départs accroupis en sprint...*

❖ Evaluation immédiate des résultats :

- Repères visuels ou auditifs identifiables : les plus concrets possibles.  
*Les matériels utilisés et les espaces dans lesquels l'action se déroule, doivent permettre aux enfants une évaluation immédiate du résultat de leur action : cloche, poteau d'arrivée, lignes repérables (départ, arrivée, couloir), zones matérialisées, couleurs différentes, bornes plastiques, sablier artisanal, comptine, balles de tailles différentes, cibles de nature différentes...*

### 3) Construire les situations d'évaluation diagnostique et terminale.

### 4) Construire les contrats individuels pour les élèves et les barèmes.

### 5) Répertorier les situations d'apprentissages avec critères d'évaluation et les jeux connus adaptés aux apprentissages visés.

*Les balles brûlantes, les déménageurs, la rivière aux crocodiles, chat perché, la queue du diable...*

### 6) Prévoir les variables et la différenciation, les modalités d'exécution, le dispositif.

### 7) Préciser les modalités pour viser l'acquisition des compétences générales.

- S'engager lucidement dans l'action : prendre des risques mesurés et être attentif à la sécurité.
- Construire un projet d'action : connaître ses performances et les progrès visés.
- Mesurer et apprécier les effets de l'activité : Connaître les critères d'évaluation, les signes de fatigue repérables...
- Appliquer et construire des principes de vie collective : rôles différents, organisation des passages aux ateliers, rotation des groupes...

### 8) Déterminer les connaissances à acquérir

- Spécifiques dans l'activité physique et sportive (sensations, émotions, savoirs sur les techniques de réalisation d'actions spécifiques)
- Savoirs précis sur l'activité par comparaison avec d'autres activités connues (jeux collectifs, danse, vélo...)

### 9) Etablir les liens interdisciplinaires

## Construction d'une unité d'apprentissage : les principes retenus

C'est le cadre méthodologique qui va permettre de structurer l'enseignement d'une activité physique et sportive pour concevoir des situations pédagogiques articulées entre elles, et de veiller à l'enchaînement chronologique cohérent de ces différentes séquences en fonction d'objectifs clairs dans une perspective finalisée.

*"Il s'agit alors d'essayer de placer les élèves en situation de projet, et de leur permettre de donner du sens à leurs apprentissages."* (Réf. : L'E.P.S. aux cycles 2 et 3 CDDP du Tarn)

### Les étapes proposées

#### Temps 1 : Un temps pour entrer dans l'activité...

**Proposer des situations simples, ludiques, globales. (1 à 2 séances).**

- pour les enfants : c'est un premier contact avec les projets de travail. Cela leur permet d'établir une relation positive avec l'activité, d'y prendre du plaisir.
- pour le maître il s'agit :
  - d'apprécier le niveau de compétences antérieurement acquis des enfants (évaluation diagnostique)
  - d'identifier les représentations des enfants par rapport à l'activité (leurs éventuelles réticences...)
  - d'organiser progressivement la classe
  - d'aider les enfants à analyser les manques et les difficultés

#### Temps 2 : Un temps pour voir où on en est...

**La situation de référence (1 séance)**

C'est une situation d'apprentissage ludique, globale, qui doit mettre en jeu l'ensemble des capacités demandées dans l'activité choisie ...

...avec un niveau d'exigence tel que l'enfant le moins en réussite puisse y accéder, mais que l'enfant le plus en réussite n'y arrive pas totalement.

Elle doit permettre au maître (en y faisant référence) de décider avec les enfants :

- des apprentissages à mener
- des progrès à rechercher
- d'analyser les manques, les difficultés
- d'intégrer l'enfant à ses apprentissages

On retrouvera la même situation d'apprentissage en fin de cycle afin que l'enfant puisse mesurer les progrès qu'il aura accomplis.

#### Temps 3 : Un temps pour apprendre et progresser

**Les situations d'apprentissage (6 à 8 séances)**

En prenant appui sur les différentes observations réalisées lors de la situation de référence, puis analysées en classe avec les enfants, le maître va pouvoir organiser un ensemble de situations d'apprentissage propices aux progrès des enfants, en fonction d'objectifs clairs. Ce temps d'apprentissage doit être assez long pour permettre à l'enfant d'exercer sa pratique. Cette démarche suppose de laisser le temps à l'enfant de ses apprentissages.

#### Temps 4 : Un temps pour mesurer les progrès

**Retour à la situation de référence pour que l'enfant puisse mesurer les progrès accomplis (1 séance)**, ce qui implique des critères de réussite clairs et facilement observables).

## Temps 5 : Un temps pour évaluer et réinvestir

*C'est une évaluation sommative de fin de cycle (2 à 4 séances, en fonction de la programmation de rencontres sportives) qui fait le bilan des capacités des enfants dans l'activité proposée.*

Cette construction d'unité d'apprentissage suppose :

- de rendre l'enfant acteur et responsable de ses apprentissages
- de lui laisser le temps de les construire

*"Une utilisation de certains outils sur un temps trop court ou sur une pratique occasionnelle d'une activité physique et sportive serait une déviation du sens initial et ne voudrait plus rien dire."*

UNITE D'APPRENTISSAGE					
<i>Cette ossature d'unité d'apprentissage est empruntée à l'équipe EPS du TARN (cf. son ouvrage "l'EPS aux cycles 2 et 3").</i>					
Situations globales pour entrer dans l'activité	Une situation de référence pour voir où on en est...	Pour apprendre et progresser, objectifs et situations proposées		Pour mesurer les progrès, évaluer les acquis...	
				Une situation de référence	Une situation de réinvestissement
Activité(s) support(s)	Activité(s) support(s)	OBJECTIF 1 :	Les situations d'apprentissage	Reprise de la situation de référence	Activité(s) support(s)
		OBJECTIF 2 :	Les situations d'apprentissage		
		OBJECTIF 3 :	Les situations d'apprentissage		
		OBJECTIF 4 :	Les situations d'apprentissage		
<b>LE MAITRE OBSERVE</b> : Évaluation diagnostique 2 à 3 séances		<b>LE MAITRE ENSEIGNE</b> : Évaluation formative 6 à 8 séances		<b>LE MAITRE COMPARE</b> : Évaluation sommative 2 à 4 séances	

## La séance d'EPS : principes retenues

### Le déroulement

Avant la séance (souvent en classe)	<p>Le bilan de la séance précédente ayant été fait, le maître doit, en tenant compte des différents niveaux d'habileté :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>choisir des compétences spécifiques à acquérir par les élèves</li> <li>choisir l'objectif spécifique (parmi les contenus d'apprentissage)</li> <li>choisir des compétences transversales à développer et définir des situations d'apprentissage</li> </ul>	<p>Le maître et les élèves échangent pour élaborer</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>la mise en œuvre de situations d'apprentissage</li> <li>les consignes et les critères de réussite</li> <li>les outils d'évaluation</li> </ul> <p>Les élèves participent</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>à l'organisation du groupe classe</li> <li>à l'organisation matérielle</li> </ul>	De 10' à 30' en fonction du cycle et de la place dans la progression
L'échauffement et l'entrée dans l'activité	<ul style="list-style-type: none"> <li>Il n'est pas toujours nécessaire notamment avec les petits.</li> <li>Sa durée est de quelques minutes.</li> </ul> <p>Lorsqu'il a lieu, il doit être :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Progressif</li> <li>En relation avec le contenu de la séance</li> <li>Ludique</li> </ul> <p><b>Déroulement</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>mise en place du matériel (<b>5' max</b>)</li> <li>mise en activité en rapport avec l'objectif choisi et l'APSA support. (<b>5' max</b>)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Les efforts demandés pendant l'échauffement doivent aller du peu vers le plus.</li> <li>Ils sont ponctués de moments de respiration et de décontraction pour favoriser l'oxygénation musculaire et éviter les contractures et les points de côté.</li> <li>Il faut cibler l'échauffement vers les parties du corps qui seront le plus sollicitées lors de l'activité. Les grandes fonctions (respiratoire, cardiaque et musculaire) doivent être préparées à l'effort.</li> </ul> <p><b>A l'école primaire, il s'agit davantage d'une mobilisation de l'attention des élèves sur leur projet d'action que d'un échauffement musculaire.</b></p>	En cycle 1 : -- En cycle 2 : 5' à 10' En cycle 3 : 5' à 10'
La situation pédagogique	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tous les enfants sont impliqués.</li> <li>Ils sont tous intéressés malgré les différences de capacités motrices.</li> <li>La situation est présentée de telle façon que les efforts à faire soient acceptés par les enfants.</li> </ul> <p><b>Déroulement</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Reprise d'une ou deux situations issues des séances précédentes (reprise de ce qui a été vécu, sécurisation, motivation) (<b>10' max</b>)</li> <li>Les situations (de 2 situations avec évolutions à 5 situations en fonctions des objectifs et des durées retenues) : <ul style="list-style-type: none"> <li>Lancement avec rappel des consignes et des critères de réussite (<b>1' max par situation</b>)</li> <li>grâce au travail effectué avant la séance, elles permettent (<b>20'</b>) : <ul style="list-style-type: none"> <li>de responsabiliser les élèves, de les faire travailler en autonomie et de gérer les ateliers (le maître observe et relève des infos pour intervention différée, analyse de la séance)</li> <li>d'avoir un maximum de temps d'activité <b>pendant</b> la séance (passage d'une situation à l'autre), <b>dans</b> la situation d'apprentissage (nombre de répétitions nécessaires à l'acquisition des compétences au regard des critères de réussite déterminés au préalable et des supports d'évaluation construits)</li> <li>d'avoir des temps de régulation (<b>1' par situation</b>) : grâce à son positionnement et à son observation, l'enseignant doit remédier immédiatement en fonction des besoins des élèves et des objectifs poursuivis</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La situation pédagogique doit avoir un sens pour les enfants. Elle constitue une difficulté à franchir pour l'enfant.</li> <li>La difficulté de la tâche est fondée sur les comportements observés.</li> <li>Les élèves doivent s'interroger sur les raisons des réussites et des échecs.</li> <li>La réflexion collective peut permettre l'élaboration de règles d'action.</li> </ul>	En cycle 1 : 30' En cycle 2 : 30' à 40' En cycle 3 : 40' à 45'
Le rangement du matériel et le retour au calme	<p>Comme pour l'échauffement, son contenu et sa durée varient selon :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>l'activité pratiquée,</li> <li>le niveau de sollicitation atteint pendant la séance,</li> <li>l'environnement matériel.</li> </ul> <p>Il peut être obtenu :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>par des mouvements d'étirement faits debout, assis, couché, seul ou à deux,</li> <li>par des mouvements de perception corporelle sur un fond musical ou non (pour les plus jeunes),</li> <li>par des attitudes de relaxation.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Il peut se réduire au moment du rhabillage et à la durée du trajet pour revenir en classe si la dépense énergétique et l'excitation ont été faibles.</li> <li>Il est en relation avec le moment suivant (éviter un retour au calme poussé avant de conduire les enfants en récréation).</li> </ul>	En cycle 1 : 5' En cycle 2 : 5' En cycle 3 : 5'
Le bilan	<p>C'est un court moment qui permet, avec les enfants, de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>comparer les résultats obtenus dans les différentes situations,</li> <li>fixer les objectifs à court et moyen termes (séance prochaine et les suivantes).</li> </ul> <p>Les points d'observation et de réflexion peuvent porter sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>L'activité physique elle-même.</li> <li>Le comportement de chacun.</li> <li>L'organisation</li> <li>La façon de progresser</li> <li>La prochaine séance ...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Il peut se faire dans la classe.</li> <li>Il porte sur un ou deux points d'observation.</li> <li>Le bilan est fait par l'enseignant ET les enfants.</li> <li>Il peut aussi parfois se faire avant le retour au calme ou s'y substituer.</li> </ul> <p><b>Le maître doit :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>envisager des ajustements et des développements qui participeront au choix de l'objectif et</li> <li>des situations d'apprentissage de la séance suivante</li> <li>mettre en place des outils de référence à partir des observations et des analyses.</li> </ul> <p><i>Prolongement sur les domaines retenus dans la progression.</i></p>	En cycle 1 : 5' En cycle 2 : 5' En cycle 3 : 5'

## Différents niveaux de contraintes de la tâche

C'est la consigne qui organise la relation de l'enfant à l'environnement. Elle peut indiquer l'ensemble ou une partie des composantes de la tâche qui sont : le but, les moyens d'exécution, les aménagements matériels, les critères de réussite.

Tableau schématique des niveaux de contraintes de la tâche et des modes d'apprentissage des élèves en EPS.

Tâche motrice :	Consignes sur :	Objectifs et interventions du maître :	Activité de l'élève :
<b>Non définie</b> <b>-Pédagogie de la découverte.</b> <b>-Apprentissage auto-adaptatif, spontané</b>	Le dispositif (aménagement matériel) : -matériel : espaces délimités, petits matériels... -humain : ind. ou en groupes, rôles... -temporel : durées, nbr. de répétitions... -% sécurité : prévention des risques objectifs.	Laisser explorer un milieu sollicitant des actions motrices. -invite, encourage. -relance -intervient sur l'aménagement	Agit pour lui  -se fixe ses propres buts (projet enfantin) -fait ce qu'il sait déjà faire. -fait ce qui lui procure du plaisir. -agit fortuitement avec les autres
<b>Semi-définie</b> <b>Pédagogies actives</b> <b>-Apprentissage par adaptation du comportement au(x) problème(s) posé(s) par la réalisation du but de la tâche (à la portée des élèves)</b>	Le but de la tâche (du jeu) pour l'élève, assorti ou non de contraintes -donne une orientation, un sens à l'activité de l'élève, une source de motivation. -Les critères de réussite : •taux attendu de réussite du but •signal d'achèvement de la tâche •moyen d'auto-évaluation	Faire rechercher des solutions au(x) problème(s) posé(s) -rappelle les consignes. -interroge sur : •l'écart but/résultat, •les actions utilisées, •les difficultés de la tâche, •les actions envisagées. -guide la recherche : •en proposant des actions à expérimenter •en isolant un problème à résoudre	S'adapte au(x) problème(s) posé(s) -Essaie et se corrige intuitivement -Évalue sa réussite -Décrit ce qu'il a fait -Observe, code, compare -Fait des hypothèses, expérimente -Argumente ses choix et négocie -Propose des règles d'action et des modifications de la tâche
<b>Définie</b> <b>-Pédagogie du modèle</b> <b>-Apprentissage par répétition</b>	Les opérations, actions à effectuer : 1. à priori sans relation à un but (exercice à vide) 2. pour réussir le but (règles d'action), validées par le groupe comme utiles à systématiser (renforcement)	Faire reproduire un geste, un enchaînement d'actions 1. décrit ce qu'il faut faire 2. fait décrire ce qu'il faut faire •démontre ou fait démontrer •fait répéter et corrige.	Reproduit  1. ce que le maître a dit 2. ce que le groupe a sélectionné. • Imité • Répète • S'exerce

## Différents types d'organisation de classe

L'enseignant peut s'appuyer sur différentes organisations possibles.

Quelques organisations de classe possibles (cette liste n'est pas exhaustive)	Avantages	Inconvénients
<b>Utilisation libre d'un aménagement de milieu</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Quantité d'actions variées</li> <li>-Diversification des actions motrices</li> <li>-Motivation</li> <li>-Respect des rythmes des enfants</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Gestion du groupe par l'enseignant</li> <li>- Sécurité</li> <li>-Mise en place, installation, rangement</li> <li>-Place et rôle de l'enseignant</li> <li>-Observation et évaluation difficiles</li> </ul>
<b>Parcours parallèles à tâche identique</b> <b>APS = Athlétisme</b> <b>Exemples :</b> <b>-Plusieurs couloirs pour Courir, Sauter, Lancer</b> <b>-Plusieurs cibles pour lancer</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Forte quantité d'actions</li> <li>-Consigne unique =&gt; facilité</li> <li>-Installation et rangement possibles par les élèves</li> <li>-Observation des élèves plus simple</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Pas de différenciation possible</li> <li>-Difficulté à gérer plusieurs parcours en même temps</li> <li>-Respect de la consigne : difficile à apprécier</li> </ul>
<b>Grand groupe à tâche identique au même moment</b> <b>APS = Jeux collectifs</b> <b>Ex : épervier-déménageur</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Vision globale par l'enseignant</li> <li>-Respect de la consigne</li> <li>-Évolution du jeu facilitée pour l'enseignant</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Pas de différenciation possible</li> <li>-Quantité d'action variable selon les élèves</li> <li>-Pas d'autonomie des élèves</li> </ul>
<b>Parcours parallèles à niveaux de réalisation différents<sup>1</sup></b> <b>APS = Natation</b> <b>Courses au trésor en Petit Bain et en Grand Bain</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Autonomie liée au niveau d'apprentissage</li> <li>-Contrainte adaptée à la ressource de l'enfant</li> <li>-Observation individuelle et remédiation possibles</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Difficile de gérer 2 ou 3 parcours en même temps</li> <li>-Avoir bien apprécié le niveau de ressources des élèves</li> <li>-Installation matérielle longue et compliquée</li> </ul>
<b>Ateliers tournants à tâches différentes<sup>2</sup></b> <b>APS = Jeux de raquettes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Autonomie complète sur les ateliers</li> <li>-Rotation = organisation facile</li> <li>-Composition des groupes à l'initiative de l'enseignant</li> <li>-Consignes données 1 seule fois</li> <li>-Gestion du temps</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Manque d'adulte dans les groupes</li> <li>-Peu d'individualisation de l'enseignement</li> <li>-Respect de la consigne difficile à apprécier</li> <li>-La rotation des groupes rompt avec la progressivité des apprentissages dans les ateliers</li> </ul>
<b>Petits groupes de travail<sup>3</sup></b> <b>APS = GRS</b> <b>•3 engins différents</b> <b>•actions motrices différentes</b> <b>•prises de risque différentes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Chaque groupe gère son contrat d'apprentissage</li> <li>-Tâche adaptée au niveau de réalisation des élèves</li> <li>-Enseignant = personne ressource pour faire progresser</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-L'enseignant doit se fixer sur 1 seul groupe sinon dispersion des conseils</li> <li>-Effet de frustration possible chez les élèves</li> <li>-Durée de l'apprentissage limitée</li> </ul>

<sup>1</sup> Ces 3 formes d'organisation de la classe nécessitent, pour les élèves, des habitudes d'autonomie que l'enseignant aura appréciées au préalable.

<sup>2</sup> Ces 3 formes d'organisation de la classe nécessitent, pour les élèves, des habitudes d'autonomie que l'enseignant aura appréciées au préalable.

<sup>3</sup> Ces 3 formes d'organisation de la classe nécessitent, pour les élèves, des habitudes d'autonomie que l'enseignant aura appréciées au préalable.

# E.P.S. REPERTOIRE DES ACTIVITÉS PHYSIQUES SPORTIVES ET ARTISTIQUES

SOULIGNE : APSA nécessitant un encadrement renforcé pour tout type de sortie – ENCADRE: Cas particulier de la natation : Cf. BO n°32 du 9 septembre 2004

RAPPEL : Toutes les autres APSA nécessitent un taux d'encadrement spécifique lors de sorties occasionnelles avec ou sans nuitée (Cf. B.O n°7 de sept 1999 - p 9)

Compétences spécifiques	Ecole Maternelle	Cycle des apprentissages fondamentaux	Cycle des approfondissements
	Éducation physique et sportive		
① Réaliser une action que l'on peut mesurer (C 1) une performance mesurée (C2/3)	<p>– <i>activités athlétiques</i> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• courir</li> <li>• lancer</li> <li>• sauter</li> </ul>	<p>– <i>activités athlétiques</i> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• courses de vitesse</li> <li>• courses d'obstacles</li> <li>• courses en durée</li> <li>• sauts</li> <li>• lancers</li> </ul> <p>– <i>activités de natation</i> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• nager longtemps</li> </ul>	<p>– <i>activités athlétiques</i> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• courses de vitesse</li> <li>• courses de haies</li> <li>• courses en durée</li> <li>• courses de relais</li> <li>• sauts en hauteur</li> <li>• sauts en longueur</li> <li>• lancers</li> </ul> <p>– <i>activités de natation</i> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• nager longtemps</li> </ul>
② Adapter ses déplacements à différents types d'environnements	<p>– <i>vers les activités gymniques</i></p> <p>– <i>activités d'escalade</i></p> <p>– <i>activités de roule et de glisse (pilotage)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• chariots</li> <li>• vélos</li> <li>• tricycles</li> <li>• rollers</li> <li>• patin à glace</li> </ul> <p>– <i>activités d'orientation</i></p> <p>– <i>randonnée pédestre</i></p> <p>– <i>activités aquatiques (en piscine) GS</i></p> <p>– <i>activités d'équitation</i> : poneys</p>	<p>– <i>activités d'escalade</i></p> <p>– <i>activités de roule et de glisse (ou pilotage)</i> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• bicyclette en milieu protégé</li> <li>• roller</li> <li>• patin à glace</li> <li>• <u>ski</u></li> </ul> <p>– <i>activités d'orientation</i></p> <p>– <i>randonnée pédestre</i></p> <p>– <i>activités de natation</i></p> <p>– <i>activités d'équitation</i></p>	<p>– <i>activités d'escalade</i></p> <p>– <i>activités de roule et de glisse</i> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>VTT sur terrain accidenté ou bicyclette sur route</u></li> <li>• bicyclette en milieu protégé</li> <li>• roller</li> <li>• patin à glace</li> <li>• <u>ski</u></li> </ul> <p>– <i>activités d'orientation</i></p> <p>– <i>randonnée pédestre</i></p> <p>– <i>spéléologie (classe 0 ou I)</i></p> <p>– <i>activités nautiques et subaquatiques</i> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>voile</u></li> <li>• <u>canoë-kayak – aviron</u></li> </ul> <p>– <i>équitation</i></p>

<p>③ Coopérer et s'opposer (cycle 1) S'opposer (C 2) – S'affronter (C 3) individuellement ou collectivement</p>	<p>– jeux d'opposition duelle - jeux de lutte (<b>GS</b> surtout) - jeux de raquettes</p> <p>– jeux collectifs (y compris les jeux de tradition, avec ou sans ballons)</p>	<p>– jeux d'opposition duelle - jeux de lutte</p> <p>- jeux de raquettes</p> <p>- jeux d'adresse</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• jeux de crosses</li> <li>• jeux de boules</li> </ul> <p>– jeux collectifs de coopération et d'opposition (y compris les jeux de tradition, avec et sans ballon)</p>	<p>– jeux d'opposition duelle - jeux de lutte - <u>sports de combat</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>judo</u></li> <li>• <u>boxe</u></li> <li>• <u>escrime</u></li> </ul> <p>- jeux de raquettes</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• badminton</li> <li>• tennis</li> <li>• tennis de table</li> </ul> <p>- jeux d'adresse</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• golf</li> <li>• jeux de boules</li> <li>• <u>tir à l'arc</u></li> </ul> <p>– jeux collectifs (jeu de tradition et jeux sportifs)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• basket-ball</li> <li>• hand-ball</li> <li>• football</li> <li>• rugby</li> <li>• volley-ball</li> <li>• hockey – <u>hockey sur glace</u></li> <li>• ultimate</li> </ul>
<p>④ Réaliser (cycle 1), Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique et/ou expressive</p>	<p>– danse</p> <p>– mime</p> <p>– rondes et jeux dansés</p> <p>– manipulation de petit matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• vers la gymnastique rythmique, avec des rubans, des foulards, des cerceaux, ...</li> </ul> <p>– activités gymniques (dans leur aspect artistique) <b>GS</b></p> <p>– activités de cirque <b>GS</b></p>	<p>– danse (dans toutes ses formes)</p> <p>– mime</p> <p>– activités gymniques</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• gymnastique artistique</li> <li>• gymnastique rythmique</li> <li>• gymnastique acrobatique ou acrosport</li> </ul> <p>– activités de cirque</p>	<p>– danse (dans toutes ses formes)</p> <p>– mime</p> <p>– activités gymniques</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• gymnastique artistique</li> <li>• gymnastique rythmique</li> <li>• gymnastique acrobatique ou acrosport</li> </ul> <p>– activités de cirque</p> <p>– <u>natation synchronisée</u></p>

## LES DIFFERENTES SORTIES SCOLAIRES

B.O. n°7 du 23 septembre 1999

TYPE DE SORTIE <b>BO p3</b>	DEFINITION <b>BO p3</b>	Obligatoire ou Facultative <b>BO p23</b>	Autorisation <b>BO p3</b>
1 <sup>ère</sup> catégorie  SORTIES REGULIERES	<p>" correspondant aux enseignements réguliers, inscrits à l'emploi du temps et nécessitant un déplacement hors de l'école."</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ont lieu pendant les horaires habituels de classe</li> <li>• n'incluent pas la pause déjeuner</li> </ul>	obligatoires	directeur
2 <sup>ème</sup> catégorie  SORTIES OCCASIONNELLES SANS NUITEE	<p>" correspondant à des activités d'enseignement sous des formes différentes et dans des lieux offrant des ressources naturelles et culturelles, même organisées sur plusieurs journées consécutives sans hébergement "</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Quand la sortie se déroule pendant le temps scolaire →</li> <li>• Si la sortie inclut la totalité de la pause du déjeuner ou dépasse les horaires habituels de la classe →</li> </ul>	obligatoire  facultative	directeur  directeur
3 <sup>ème</sup> catégorie  SORTIES AVEC NUITEE (S)	<p>" permettent de dispenser les enseignements, conformément aux programmes de l'école, et de mettre en œuvre des activités dans d'autres lieux et selon d'autres conditions de vie. "</p> <p>Elles " regroupent les voyages collectifs d'élèves, classes de découverte, classes d'environnement, classes culturelles, comprenant au minimum une nuitée, [...], de même que les échanges internationaux, même d'une journée. "</p> <p>" Toutefois les échanges d'une journée qui ont lieu dans les pays étrangers frontaliers, comme les sorties occasionnelles sans nuitée (cf. IV infra), relèvent de la deuxième catégorie. "</p>	facultatives	I. A.
SORTIES DE PROXIMITE <b>BO p8</b>	<p>" ont une durée globale qui ne dépasse pas la demi journée de classe. "</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'enseignant peut s'y rendre avec sa classe, soit à pied,</li> <li>soit en car spécialement affrété pour la sortie scolaire,</li> <li>• seul en élémentaire,</li> <li>accompagné d'un adulte en maternelle,</li> <li>• sur un lieu situé à proximité de l'école (par exemple : gymnase, salle de sport, piscine, bibliothèque municipale...)</li> </ul>	obligatoires	directeur

Activités autres que les APSA → même taux d'encadrement que celui de la vie collective **BO p8**

TYPE DE SORTIE	APSA Activités Physiques, Sportives et Artistiques <sup>(1)</sup>	ENCADREMENT LORS DE LA PRATIQUE DES APSA	ENCADREMENT AU COURS DE LA VIE COLLECTIVE, hors périodes d'enseignement (y compris dans le cadre du transport)
SORTIE RÉGULIÈRE	ACTIVITÉ USUELLE	le maître de la classe SEUL ou 1 autre enseignant <b>BO p9</b>	jusqu'à 30 élèves : 2 adultes = – le maître de la classe + – 1 adulte <b>tabl. 1 p8</b> au-delà de 30 élèves : – 1 adulte supplémentaire pour 15 élèves
SORTIE OCCASIONNELLE SANS nuitée	ACTIVITÉ USUELLE	jusqu'à 30 élèves : <b>tabl. 2 p9</b> – le maître de la classe + ↗ soit 1 intervenant qualifié, agréé – → soit 1 intervenant bénévole, agréé ↘ soit 1 autre enseignant au-delà de 30 élèves, et pour 15 élèves : ↗ soit 1 intervenant qualifié, agréé – → soit 1 intervenant bénévole, agréé ↘ soit 1 autre enseignant	jusqu'à 30 élèves : 2 adultes = – le maître de la classe + – 1 adulte <b>tabl. 1 p8</b> au-delà de 30 élèves : – 1 adulte supplémentaire pour 15 élèves NB. Si bateau ou péniche, 1 des adultes (ou membre équipage) est titulaire de l'AFPS ou BNPS ou BNS. <b>p7</b>
SORTIE OCCASIONNELLE AVEC nuitée		jusqu'à 20 élèves : 2 adultes (BAFA conseillé) = – le maître de la classe + – 1 adulte <b>tabl. 1 p8</b> au-delà de 20 élèves : – 1 adulte supplémentaire pour 10 élèves NB. 1 des adultes est titulaire de l'AFPS ou BNPS ou BNS (pas pendant le transport sauf si bateau ou péniche) <b>p7</b>	
SORTIE RÉGULIÈRE  ou  SORTIE OCCASIONNELLE  AVEC ou SANS nuitée	ACTIVITÉ A ENCADREMENT RENFORCÉ <sup>(2)</sup>  CAS PARTICULIER : Sports Nautiques • Réussite à un test → <b>BO n°22 de juin 2000</b> • Si plus de 10 embarcations présentes en même temps sur l'eau : 2 <sup>e</sup> bateau de sécurité nécessaire <b>BO p12</b>	jusqu'à 24 élèves : <b>tabl. 3 p10</b> – le maître de la classe + ↗ soit 1 intervenant qualifié, agréé – → soit 1 intervenant bénévole, agréé ↘ soit 1 autre enseignant supplémentaire au-delà de 24 élèves, et pour 12 élèves : ↗ soit 1 intervenant qualifié, agréé – → soit 1 intervenant bénévole, agréé ↘ soit 1 autre enseignant	Encadrement vie collective : ↕ voir ci-dessus
	CAS PARTICULIER : NATATION <b>BO n°32 et 39 de septembre et octobre 2004</b>	pour 1 classe : <b>BO p10</b> – le maître de la classe + ↗ soit 1 intervenant qualifié, agréé – → soit 1 intervenant bénévole, agréé ↘ soit 1 autre enseignant	
	CAS PARTICULIER : CYCLISME sur route (cycle III)	jusqu'à 12 élèves : <b>BO p10</b> – le maître de la classe + ↗ soit 1 intervenant qualifié, agréé – → soit 1 intervenant bénévole, agréé ↘ soit 1 autre enseignant au-delà de 12 élèves, et pour 6 élèves : ↗ soit 1 intervenant qualifié, agréé – → soit 1 intervenant bénévole, agréé ↘ soit 1 autre enseignant	

**VIE COLLECTIVE**  
hors périodes d'enseignement :

Si la durée globale de la sortie ne dépasse pas la ½ journée de classe :

→ l'enseignant peut se rendre SEUL avec sa classe, soit à pied soit en car spécialement affrété pour la sortie scolaire, sur un lieu situé à proximité de l'école (gymnase, salle de sport, piscine, bibliothèque municipale...) **BO p8**

Activités autres que les APSA → même taux d'encadrement que celui de la vie collective **BO p8**

TYPE DE SORTIE	APSA Activités Physiques, Sportives et Artistiques <sup>(1)</sup>	ENCADREMENT LORS DE LA PRATIQUE DES APSA	ENCADREMENT AU COURS DE LA VIE COLLECTIVE, hors périodes d'enseignement (y compris dans le cadre du transport)
SORTIE RÉGULIÈRE	ACTIVITÉ USUELLE	le maître de la classe SEUL ou 1 autre enseignant <b>BO p9</b>	jusqu'à 16 élèves : 2 adultes = – le maître de la classe + – 1 adulte <b>tabl. 1 p8</b> au-delà de 16 élèves : – 1 adulte supplémentaire pour 8 élèves
SORTIE OCCASIONNELLE SANS nuitée	ACTIVITÉ USUELLE	jusqu'à 16 élèves : <b>tabl. 2 p9</b> – le maître de la classe + ↗ soit 1 intervenant qualifié, agréé → soit 1 intervenant bénévole, agréé ↘ soit 1 autre enseignant au-delà de 16 élèves, et pour 8 élèves : ↗ soit 1 intervenant qualifié, agréé → soit 1 intervenant bénévole, agréé ↘ soit 1 autre enseignant	jusqu'à 16 élèves : 2 adultes = – le maître de la classe + – 1 adulte <b>tabl. 1 p8</b> au-delà de 16 élèves : – 1 adulte supplémentaire pour 8 élèves NB. Si bateau ou péniche, 1 des adultes (ou membre équipage) est titulaire de l'AFPS ou BNPS ou BNS. <b>p7</b>
SORTIE OCCASIONNELLE AVEC nuitée		jusqu'à 16 élèves : 2 adultes (BAFA conseillé) = – le maître de la classe + – 1 adulte <b>tabl. 1 p8</b> au-delà de 16 élèves : – 1 adulte supplémentaire pour 8 élèves NB. 1 des adultes est titulaire de l'AFPS ou BNPS ou BNS (pas pendant le transport sauf si bateau ou péniche) <b>p7</b>	
SORTIE RÉGULIÈRE  ou  SORTIE OCCASIONNELLE	ACTIVITÉ A ENCADREMENT RENFORCÉ <sup>(2)</sup>	jusqu'à 12 élèves : <b>tabl. 3 p10</b> – le maître de la classe + ↗ soit 1 intervenant qualifié, agréé → soit 1 intervenant bénévole, agréé ↘ soit 1 autre enseignant supplémentaire au-delà de 12 élèves, et pour 6 élèves : ↗ soit 1 intervenant qualifié, agréé → soit 1 intervenant bénévole, agréé ↘ soit 1 autre enseignant	Encadrement vie collective : voir ci-dessus ↕
AVEC ou SANS nuitée	CAS PARTICULIER : NATATION	pour 1 classe : <b>BO p10</b> – le maître de la classe + – 2 intervenants agréés, qualifiés ou bénévoles	

**VIE COLLECTIVE,**  
hors période d'enseignement :  
Si la durée globale de la sortie ne dépasse pas la ½ journée de classe :  
→ l'enseignant **accompagné d'1 adulte**, peut se rendre avec sa classe, soit à pied soit en car spécialement affrété pour la sortie scolaire, sur un lieu situé à proximité de l'école (gymnase, salle de sport, piscine, bibliothèque municipale...) **BO p8**

<sup>(1)</sup> Mesures de sécurité particulières **BO p11** : • Equipements individuels de sécurité pour l'équitation, le cyclisme et le ski alpin (casque), pour les sports nautiques (brassière)  
• Equipements de protection (tête, mains, poignets, coudes, genoux, chevilles) pour la pratique des patins à roulettes, de la planche à roulettes, du hockey sur glace ou sur patins à roulettes

<sup>(2)</sup> APSA nécessitant un **encadrement renforcé BO p9** :

APS faisant appel aux techniques : – des sports de montagne – du ski – de l'escalade – de l'alpinisme	les activités aquatiques et subaquatiques les activités nautiques avec embarcation	le VTT le cyclisme sur route  le tir à l'arc	les sports équestres les sports de combat le hockey sur glace la spéléologie (classes 0 et I)
---	---	---	--

**NB.** Activités interdites à l'école : tir avec armes à feu, sports aériens, sports mécaniques (sauf mini-motos dans le cadre de l'éducation à la sécurité routière), musculation avec emploi de charges, haltérophilie, spéléologie (classes II et III), descente de canyon, rafting et nage en eau vive. **BO p10**

# E.P.S.

## OBJECTIFS GENERAUX

### COMPETENCES SPECIFIQUES - COMPETENCES TRANSVERSALES

### HORAIRES ET PROGRAMMATION

	<b>Ecole Maternelle</b>	<b>Cycle des apprentissages fondamentaux</b>	<b>Cycle des approfondissements</b>
<b>3 OBJECTIFS GENERAUX</b>	<p>Les objectifs poursuivis :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Favoriser la construction des actions motrices fondamentales (locomotions, équilibres, manipulations, réceptions et projections d'objets).</li> <li>– Permettre une première prise de contact avec les diverses activités physiques, pratiques sociales de référence.</li> <li>– Faire acquérir les compétences et connaissances utiles pour mieux connaître son corps, le respecter et le garder en bonne santé.</li> </ul>	<p>L'enseignement de l'éducation physique et sportive vise, chez tous les élèves, le développement de la personne, et plus précisément :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Le développement des capacités et des ressources nécessaires aux conduites motrices.</li> <li>– L'accès au patrimoine culturel que représentent les diverses activités physiques, sportives et artistiques, pratiques sociales de référence.</li> <li>– L'acquisition des compétences et connaissances utiles pour mieux connaître son corps, le respecter et le garder en bonne santé.</li> </ul>	<p>L'enseignement de l'éducation physique et sportive vise, chez tous les élèves, le développement de la personne, et plus précisément :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Le développement des capacités et des ressources nécessaires aux conduites motrices.</li> <li>– L'accès au patrimoine culturel que représentent les diverses activités physiques, sportives et artistiques, pratiques sociales de référence.</li> <li>– L'acquisition des compétences et connaissances utiles pour mieux connaître son corps, le respecter et le garder en bonne santé.</li> </ul>

	Ecole Maternelle	Cycle des apprentissages fondamentaux	Cycle des approfondissements
4 compétences spécifiques	<ul style="list-style-type: none"> <li>① Réaliser une action que l'on peut mesurer</li> <li>② Adapter ses déplacements à différents types d'environnements</li> <li>③ Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement</li> <li>④ Réaliser des actions à visée artistique, esthétique et/ou expressive</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>① Réaliser une performance mesurée</li> <li>② Adapter ses déplacements à différents types d'environnements</li> <li>③ S'opposer individuellement ou collectivement</li> <li>④ Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique et/ou expressive</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>① Réaliser une performance mesurée</li> <li>② Adapter ses déplacements à différents types d'environnements</li> <li>③ S'affronter individuellement ou collectivement</li> <li>④ Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique et/ou expressive</li> </ul>
4 compétences transversales	<ul style="list-style-type: none"> <li>① S'engager dans l'action</li> <li>② Faire un projet d'action</li> <li>③ Identifier et apprécier les effets de l'activité</li> <li>④ Se conduire dans le groupe en fonction de règles</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>① S'engager lucidement dans l'action</li> <li>② Construire un projet d'action</li> <li>③ Mesurer et apprécier les effets de l'activité</li> <li>④ Appliquer des règles de vie collectives</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>① S'engager lucidement dans l'action</li> <li>② Construire un projet d'action</li> <li>③ Mesurer et apprécier les effets de l'activité</li> <li>④ Appliquer et construire des principes de vie collective</li> </ul>

## COMPETENCES SPECIFIQUES

	Ecole Maternelle	Cycle des apprentissages fondamentaux	Cycle des approfondissements
Compétences spécifiques	<b>Agir et s'exprimer avec son corps</b> <i>"Avoir expérimenté et être capable de ..."</i>		<b>Éducation physique et sportive</b> <i>"Être capable de ..."</i>
Réaliser une action que l'on peut mesurer (cycle 1) une performance mesurée (cycles 2 et 3)	<p><b>Courir, sauter, lancer :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– de <b>différentes</b> façons, par exemple : courir vite, sauter loin avec ou sans élan</li> <li>– dans des <b>espaces</b> et avec <b>matériels variés</b> par exemple : lancer loin différents objets</li> <li>– pour "<b>battre son record</b>" (en temps, en distance)</li> </ul>	<p><b>Réaliser une performance mesurée :</b> (la performance est ici comprise au sens général de réalisation)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– mettant en jeu des <b>actions motrices variées</b>, caractérisées par leur force, leur vitesse par exemple : sauter loin, lancer fort, courir vite</li> <li>– dans des types <b>d'efforts variés</b> (différentes allures : rapport entre vitesse, distance, durée)</li> <li>– dans des <b>espaces</b> et avec des <b>matériels variés</b> par ex. : lancer loin un objet léger</li> <li>– de plus en plus <b>régulièrement</b> (pour égaler ou <b>battre son propre record</b>)</li> </ul>	<p><b>Réaliser une performance mesurée :</b> (la performance est ici comprise au sens général de réalisation)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– mettant en jeu des <b>actions motrices variées</b>, caractérisées par leur force, leur vitesse par exemple : sauter haut, courir vite...</li> <li>– dans des types <b>d'efforts variés</b>, (relation vitesse, distance, durée) par exemple : nager longtemps</li> <li>– dans des <b>espaces</b> et avec des <b>matériels variés</b> par exemple : lancer loin un objet lourd, courir en franchissant des obstacles...</li> <li>– <b>régulièrement</b> et/ou à une échéance donnée (pour égaler ou <b>battre son record</b>)</li> </ul>

<b>COMPETENCE 1</b>	<p><u>Mise en œuvre</u> :</p> <p>– <u>Vers les activités athlétiques</u></p> <p><u>Exemples de niveaux à atteindre en fin de GS</u> :</p> <p>– <u>activités athlétiques</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• courir vite en ligne droite pendant 4 à 5 secondes</li> <li>• lancer loin un objet lesté, sans sortir de la zone d'élan</li> <li>• sauter le plus loin ou le plus haut possible, avec ou sans élan</li> </ul> <p>Les matériels utilisés et les espaces dans lesquels l'action se déroule doivent permettre aux enfants une <b>évaluation immédiate du résultat de leur action</b>.</p> <p>Ce seront par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- balles de tailles différentes</li> <li>- lignes ou zones à franchir de différentes couleurs</li> <li>- cibles de nature différente : plots, cerceaux...</li> </ul>	<p><u>Mise en œuvre</u> :</p> <p>– <u>Activités athlétiques</u></p> <p>– <u>Activités de natation</u></p> <p><u>Exemples de niveaux à atteindre en de fin de cycle</u> :</p> <p>– <u>activités athlétiques</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>courses de vitesse</u> : partir vite à un signal, maintenir sa vitesse pendant 6 à 7 ", franchir la ligne d'arrivée sans ralentir</li> <li>• <u>courses d'obstacles</u> : courir et franchir trois obstacles bas successifs, en ralentissant le moins possible</li> <li>• <u>courses en durée</u> : courir longtemps (entre 6 et 12 mn, selon les capacités de chacun), de façon régulière, sur une longue distance, sans s'essouffler</li> <li>• <u>sauts</u> : courir sur quelques mètres, et sauter le plus loin ou le plus haut possible, avec une impulsion d'un pied dans une zone délimitée</li> <li>• <u>lancers</u> : courir et lancer des objets légers ou des objets lestés le plus loin possible, sans sortir de la zone d'élan</li> </ul> <p>– <u>activités de natation</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• nager longtemps : se déplacer sur une quinzaine de mètres sans support</li> </ul>	<p><u>Mise en œuvre</u> :</p> <p>– <u>Activités athlétiques</u></p> <p>– <u>Activités de natation</u></p> <p><u>Exemples de niveaux à atteindre en fin de cycle</u> :</p> <p>– <u>activités athlétiques</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>courses de vitesse</u> : prendre un départ rapide, maintenir sa vitesse pendant 8 à 9 ", et franchir la ligne d'arrivée sans ralentir</li> <li>• <u>courses de haies</u> : prendre un départ rapide, courir et franchir trois haies basses, en ralentissant le moins possible, finir vite</li> <li>• <u>courses en durée</u> : courir à allure régulière sans s'essouffler pendant 8 à 15 mn (selon les capacités de chacun)</li> <li>• <u>courses de relais</u> : s'élancer et recevoir ou passer un témoin, sans ralentir, dans une zone d'une vingtaine de mètres</li> <li>• <u>sauts en hauteur</u> : prendre quelques pas d'élan, sauter le plus haut possible par-dessus un fil ou une barre, avec une impulsion d'un seul pied, en assurant sa chute sur le tapis de réception</li> <li>• <u>sauts en longueur</u> : après une dizaine de pas d'élan rapide, prendre une impulsion d'un pied dans une zone limitée, et sauter (en un ou plusieurs bonds) le plus loin possible, se réceptionner sur ses deux pieds</li> <li>• <u>lancers</u> : courir et lancer de façon adaptée une balle lestée ou un engin léger (javelot mousse, cerceau), le plus loin possible, sans sortir de la zone d'élan</li> </ul> <p>– <u>activités de natation</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• nager longtemps : se déplacer sur une quinzaine de mètres sans support</li> </ul>
---------------------	--	--	--

Compétences spécifiques	Ecole Maternelle	Cycle des apprentissages fondamentaux	Cycle des approfondissements
	<b>Agir et s'exprimer avec son corps</b> <i>"Avoir expérimenté et être capable de ..."</i>	<b>Éducation physique et sportive</b> <i>"Être capable de ..."</i>	
Adapter ses déplacements à différents types d'environnements	<p>Se déplacer :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– dans des <b>formes inhabituelles</b> remettant en cause <b>l'équilibre</b> sauter, grimper, rouler, se balancer, se déplacer à 4 pattes, se renverser...</li> <li>– dans des <b>environnements proches et connus</b>, puis progressivement de plus en plus <b>lointains et incertains</b> : <i>marcher, courir</i> sur un mur d'escalade, dans la cour, un parc public, un petit bois...</li> <li>– avec ou sur des <b>engins</b> ou sur des montures présentant un caractère d'<b>instabilité</b> tricycles, trottinettes, vélos, rollers, poneys...</li> <li>– dans des <b>milieux instables</b> eau, neige, glace, sable...</li> </ul>	<p>Se déplacer :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– dans des <b>formes d'actions inhabituelles</b> mettant en cause <b>l'équilibre</b> grimper, rouler, glisser...</li> <li>– dans des <b>environnements progressivement éloignés et chargés d'incertitude</b> parc public, bois, forêt, montagne, lac...</li> <li>– dans des <b>milieux</b> ou sur des <b>engins</b> (ou montures) <b>instables variés</b> terrain plat, vallonné, boisé, eau calme, neige, bicyclette, roller, ski, poneys...</li> </ul>	<p>Se déplacer :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– dans des <b>formes d'actions inhabituelles</b> mettant en cause <b>l'équilibre</b> grimper, rouler, glisser, slalomer, chevaucher...</li> <li>– dans des <b>environnements de plus en plus éloignés et chargés d'incertitude</b> bois, forêt, montagne, rivière, mer...</li> <li>– dans des <b>milieux</b> et/ou sur des <b>engins instables</b> de plus en plus <b>diversifiés</b> terrain plat, vallonné, boisé, eau calme, eau vive, neige, bicyclette, VTT, roller, ski, canoë-kayak...</li> <li>– en fournissant des <b>efforts</b> de types <b>variés</b> marcher longtemps, rouler vite...</li> </ul>

## COMPETENCE 2

**Mise en œuvre :**

- **vers les activités gymniques :**  
salles aménagées avec du gros matériel (modules mousses, cages à grimper, échelles, barres, poutres...), des obstacles variés (lattes, briques...), où l'on peut se déplacer dans des formes d'actions différentes
- **activités d'escalade :** modules et murs aménagés
- **activités de roule et de glisse (pilotage) :**  
chariots, tricycles, vélos, rollers, patins à glace, skis...
- **activités d'orientation :**  
environnements proches familiers (école), semi-naturels (parcs) ou naturels plus lointains (bois, forêt...)
- **activités aquatiques (en piscine) :**  
partout où ce sera possible, les activités de natation seront proposées aux enfants de GS, sous la forme de modules d'apprentissage d'un minimum de 10 séances
- **activités d'équitation :** poneys

**Exemples de niveaux à atteindre en fin de GS :**

- **vers les activités gymniques :**  
se déplacer d'un point à un autre de différentes façons (rouler, franchir, sauter...) en prenant des risques mesurés, et en essayant d'arriver "sur ses pieds"  
Les actions seront réalisées dans un espace aménagé avec du gros matériel type gymnique (bancs, poutres, gros tapis, plans inclinés, blocs mousses, barres...), sous forme de parcours et/ou d'ateliers.
- **activités de pilotage d'engins divers :**  
roller : glisser sur un plan incliné et s'arrêter sur une zone de 3m  
bicyclette : rouler en ligne droite, accélérer, ralentir, faire un virage, monter et descendre une petite pente, s'arrêter sur une zone de 4 m
- **activités d'orientation :**  
dans un parc public, à vue de l'enseignant, par groupes de 2, retrouver les objets que l'on a déposés juste avant, au cours de la promenade de découverte faite avec l'enseignant
- **activités aquatiques :**  
se déplacer sur quelques mètres, en grand bain, par l'action des bras et des jambes, avec ou sans support (frite ou planche)

**Mise en œuvre :**

- environnements proches, familiers, semi-naturels ou naturels plus lointains, où l'on peut se déplacer à pied ou à l'aide d'un engin, souvent instable
- **activités d'escalade**
- **activités de roule et de glisse (ou pilotage) :**  
bicyclette, roller, patin à glace, skis...
- **activités d'orientation**
- **activités de natation :**  
(module d'au moins 12 séances chaque année) seront programmées en priorité pour les élèves de ce cycle chaque fois que les équipements le permettront
- **activités d'équitation**

**Exemples de niveaux à atteindre en fin de cycle :**

- **activités d'escalade :**  
sur trois parcours proposés, choisir celui que l'on se sent capable de réussir, et l'exécuter sans chuter  
Les parcours sont de niveaux différents mais comportent tous un départ au sol, un milieu (point le plus haut à atteindre) et un point d'arrivée).
- **activités de roule (roller) :**  
réaliser le parcours suivant : slalomer entre des plots, monter et descendre une courte pente, s'arrêter dans une zone de 2 mètres
- **activités d'orientation :**  
dans un milieu connu (parc public), par deux, retrouver 5 balises sur les indications données par le groupe qui les a placées
- **activités de natation :**  
se déplacer en surface et en profondeur dans des formes d'actions inhabituelles mettant en cause l'équilibre : sauter dans l'eau, aller chercher un objet au fond (grand bain), passer dans un cerceau immergé, remonter, se laisser flotter 5 secondes et revenir au bord

**Mise en œuvre :**

- environnements naturels, mais aussi urbains aménagés où l'on peut se déplacer à pied ou à l'aide d'un engin, souvent instable
- **activités d'escalade**
- **activités de roule et de glisse :**  
bicyclette, VTT, roller, ski, patins à glace
- **activités d'orientation**
- **activités nautiques**  
voile, canoë-kayak
- **équitation**

**Exemples de niveaux à atteindre en fin de cycle :**

- **activités d'escalade :**  
réaliser sans assurance un trajet annoncé pour traverser horizontalement une zone de 5m de largeur, en utilisant différents types de prises, dont les prises inversées
- **activités de roule (bicyclette) :**  
rouler en groupe sur un itinéraire routier ou forestier varié pendant une heure au moins
- autres activités :**  
actions dans des formes habituelles, mais dans des environnements avec incertitude ou avec des matériels présentant un caractère d'instabilité, par exemple :
- **activités d'orientation :**  
marcher, courir dans un espace semi-naturel (forêt domaniale) pour retrouver 5 balises sur un parcours en étoile, d'après une carte où figurent des indices  
Les actions sont dans des formes inhabituelles, et se déroulent dans un environnement incertain.
- **activités nautiques (canoë-kayak) :**  
sur une rivière calme et peu profonde : faire avancer son kayak en droite ligne, contourner des obstacles, changer de direction, revenir à la berge

Compétences spécifiques	Ecole Maternelle	Cycle des apprentissages fondamentaux	Cycle des approfondissements
	<b>Agir et s'exprimer avec son corps</b> <i>"Avoir expérimenté et être capable de ..."</i>	<b>Éducation physique et sportive</b> <i>"Être capable de ..."</i>	
<b>Coopérer et s'opposer (cycle 1)</b> <b>S'opposer (cycle 2) – S'affronter (cycle 3)</b> <b>individuellement ou collectivement</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– <b>Affronter</b> individuellement un adversaire dans un <b>jeu de lutte</b> tirer, pousser, saisir, tomber avec, fixer...</li> <li>– <b>Coopérer</b> avec des partenaires et <b>affronter collectivement</b> un ou plusieurs adversaires dans un <b>jeu collectif</b> transporter, lancer (des objets, des balles, des ballons), courir pour attraper, pour se sauver...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– <b>Rencontrer</b> un adversaire dans des <b>jeux d'opposition duelle</b></li> <li>– <b>Coopérer</b> avec des partenaires <b>pour affronter collectivement</b> un ou plusieurs adversaires dans un <b>jeu collectif</b>, comme <b>attaquant</b> et comme <b>défenseur</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– <b>Affronter</b> un adversaire dans des <b>jeux d'opposition duelle</b> : <b>attaquer</b>, (se) <b>défendre</b></li> <li>– <b>Coopérer</b> avec des partenaires et <b>s'opposer collectivement</b> à un ou plusieurs adversaires dans un <b>jeu collectif</b> : diversifier ses actions <b>d'attaquant</b> et de <b>défenseur</b></li> </ul>

**COMPETENCE 3**

obligatoirement travaillée chaque année grâce à un module d'apprentissage sur les jeux collectifs, traditionnels ou non

Mise en œuvre :

- *jeux d'opposition duelle*
  - *jeux de lutte* : GS surtout
  - *jeux de raquettes*

Ils seront essentiellement abordés par une pratique individuelle de manipulation de raquette/balle légère pour se familiariser avec la production et l'appréciation de trajectoires (face à un mur, par exemple).

- *jeux collectifs (y compris les jeux de tradition, avec ou sans ballons)*

**PS** : essentiellement des jeux de poursuite (courir pour attraper ou ne pas se faire attraper), de jeux de transports d'objets, ainsi que des activités de lancers de balles et ballons sur des cibles et à des distances variées

**MS et GS** : ces mêmes jeux et activités seront repris et poursuivis, dans des espaces délimités (lignes de but, espaces de marque, territoires précis...) avec des rôles différents à jouer (poursuivant, poursuivi, gardien d'un trésor ou d'un territoire, etc.)

Exemples de niveaux à atteindre en fin de GS :

- jeux de lutte :  
s'investir dans une activité de corps à corps pour priver l'adversaire de sa liberté d'action  
**Exemple** : arrêter les "fourmis"  
Les jeux de lutte seront abordés par des jeux de groupe où les enfants, en coopérant, peuvent mieux accepter le contact corporel avec les autres enfants.

- jeux collectifs :  
avec son équipe, transporter en courant des objets d'un point à un autre sans se faire toucher par un enfant défenseur  
Les jeux collectifs peuvent être des jeux traditionnels ou non, avec utilisation de ballons ou non.

Mise en œuvre :

- *jeux d'opposition duelle*
  - *jeux de lutte*
  - *jeux de raquettes*

- *jeux collectifs de coopération et d'opposition (y compris les jeux de tradition, avec et sans ballon)*

Exemples de niveaux à atteindre en fin de cycle :

- jeux de lutte :  
dans un combat à deux, agir sur l'adversaire au sol pour le contrôler, l'obliger à se retourner sur le dos, et à l'immobiliser  
**Exemple** : retourner la "tortue"

- jeux de raquettes :  
se déplacer et frapper vers une cible  
produire des trajectoires (de balle, de volant) de longueurs différentes

- jeux collectifs :  
enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment :

d'attaquant :  
courir et transporter un objet ou passer un ballon, recevoir et passer, recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer, ou passer le ballon à un partenaire, poser le ballon ou un objet dans l'espace de marque)

ou de défenseur :  
courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, essayer d'intercepter le ballon, courir et s'interposer...

Mise en œuvre :

- *jeux d'opposition duelle*
  - *jeux de lutte*
  - *jeux de raquettes*

- *jeux collectifs (jeu de tradition et jeux sportifs)*  
basket-ball, hand-ball, football, rugby, volley-ball, ...

Exemples de niveaux à atteindre en fin de cycle :

- jeux de lutte :  
comme attaquant : amener son adversaire au sol en le contrôlant, et le maintenir immobilisé sur le dos durant 5 secondes

comme défenseur : ne pas se laisser immobiliser sur le dos, chercher à garder une position ventrale

- jeux de raquettes :  
dans un match à 2, choisir le geste de renvoi le mieux adapté, et maîtriser la direction du renvoi pour jouer dans les espaces libres afin de marquer le point

- jeux collectifs :  
(type Hand-Ball, Basket-Ball, Football, Rugby)

comme attaquant :  
se démarquer dans un espace libre  
recevoir un ballon,  
progresser vers l'avant  
et le passer ou tirer (marquer) en position favorable

comme défenseur :  
courir pour gêner le porteur de balle,  
et/ou courir pour récupérer le ballon  
et/ou s'interposer entre les attaquants et le but

Compétences spécifiques	Ecole Maternelle	Cycle des apprentissages fondamentaux	Cycle des approfondissements
	<b>Agir et s'exprimer avec son corps</b> <i>"Avoir expérimenté et être capable de ..."</i>	<b>Éducation physique et sportive</b> <i>"Être capable de ..."</i>	
<b>Réaliser (cycle 1), Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique et/ou expressive</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– <b>Exprimer corporellement</b> des images, des personnages, des sentiments, des états</li> <li>– <b>Communiquer</b> aux autres des sentiments ou des émotions</li> <li>– <b>S'exprimer</b> de façon libre ou en suivant un rythme simple, musical ou non, avec ou sans matériel</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– <b>Exprimer corporellement</b> des images, des personnages, des sentiments, des états</li> <li>– <b>Communiquer</b> aux autres des sentiments ou des émotions</li> <li>– <b>S'exprimer</b> de façon libre ou en suivant différents rythmes, sur des supports sonores divers, avec ou sans engins</li> <li>– <b>Réaliser des actions acrobatiques</b> mettant en jeu l'équilibre (recherche d'exploits)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– <b>Exprimer corporellement seul ou en groupe</b>, des images, des personnages, des sentiments, des états</li> <li>– <b>Communiquer</b> aux autres des sentiments ou des émotions</li> <li>– <b>S'exprimer</b> librement ou en suivant différents types de rythmes sur des supports variés (musicaux ou non)</li> <li>– <b>Réaliser des actions "acrobatiques"</b> mettant en jeu l'équilibre (recherche d'exploits)</li> </ul>

## COMPETENCE 4

Mise en œuvre :

- danse, mime, rondes et jeux dansés, manipulation de petit matériel  
(vers la gymnastique rythmique, avec des rubans, des foulards, des cerceaux, ...)

GS :

- activités gymniques, (dans leur aspect artistique)
- activités de cirque

Cette compétence est indissociable de la notion du "regard de l'autre", donc des notions de rôles d'acteur et de spectateur.

Exemples de niveaux à atteindre en fin de GS :

- rondes et jeux dansés :  
danser (se déplacer, faire les gestes) en concordance avec la musique, le chant, et les autres enfants
- danse :  
construire une courte séquence dansée associant 2 ou 3 mouvements simples, phrase répétée et apprise par mémorisation corporelle des élans, vitesses, directions, ...

On s'attachera davantage dans ce cycle à l'aspect expressif qu'à l'aspect esthétique, notamment avec les plus petits.  
Toutes sortes de musiques ou éléments sonores peuvent être utilisés pour soutenir et dynamiser l'action.

Mise en œuvre :

- danse (dans toutes ses formes)
- mime
- activités gymniques (gymnastique rythmique, ...)
- activités de cirque

Exemples de niveaux à atteindre en fin de cycle :

- danse :  
composer une phrase dansée à partir de 3 mouvements liés, inscrits dans une direction, une durée, un rythme précis, exprimant des univers personnels ou collectifs
  - activités gymniques :  
sur deux engins de son choix (exemple : barres asymétriques et plinth plus gros tapis sur plan incliné), réaliser un enchaînement de 3 actions "acrobatiques" au minimum ; une des actions est identique dans les deux cas (par ex. : rouler) ; l'enchaînement comporte un début et une fin, figures différentes des 3 actions demandées
- Pour toutes ces activités, toutes sortes de musiques ou éléments sonores peuvent être utilisés pour soutenir et dynamiser l'action.

Mise en œuvre :

- danse (dans toutes ses formes)
- mime
- activités gymniques (gymnastique artistique, gymnastique rythmique, gymnastique acrobatique ou acrosport)
- activités de cirque
- natation synchronisée

Exemples de niveaux à atteindre en fin de cycle :

- danse :  
construire dans une phrase dansée (directions, durées, rythmes précis) jusqu'à cinq mouvements combinés et liés, pour faire naître des intentions personnelles ou collectives, choisies ou imposées  
Au cycle 3, aux rôles d'acteur et de spectateur peut s'ajouter le rôle de "chorégraphe".
  - gymnastique artistique :  
construire un enchaînement de 4 ou 5 actions, au sol ou sur un agrès, comportant un déséquilibre volontaire pour voler, une rotation (ex. roulade, tour autour d'une barre), un renversement (roue, appui tendu renversé), des éléments de liaison (petits sauts, pas divers, demi-tours) ; cet enchaînement devra comporter un début et une fin
- Quelle que soit l'activité, toutes sortes de musiques ou éléments sonores peuvent être utilisés pour dynamiser l'action.
- activités de cirque :  
présenter, seul ou à plusieurs, un numéro formé d'un enchaînement de 5 actions minimum, choisies parmi 2 des 4 familles (acrobaties, activités d'équilibre, manipulation/jonglerie, expression/communication), et comportant une entrée, un milieu, une fin

## COMPETENCES TRANSVERSALES

Compétences transversales	École Maternelle	Cycle des apprentissages fondamentaux	Cycle des approfondissements
<p>COMPETENCE 1</p> <p><b>S'engager dans l'action (cycle 1),</b></p> <p><b>lucidement (cycles 2 &amp; 3)</b></p>	<p>– <b>oser s'engager</b> dans différentes actions</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>dans des environnements proches et aménagés</li> <li>dans des milieux et avec des matériels, objets, accessoires variés</li> <li>dans le respect de règles de jeu et de sécurité définies</li> </ul> <p><u>Exemples d'actions :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- se déplacer sur une poutre haute</li> <li>- grimper sur un module d'escalade</li> <li>- rentrer dans un jeu de lutte à plusieurs, à deux</li> <li>- rentrer dans un jeu de poursuite : accepter le rôle du poursuivi (mouton, ...), du poursuivant (loup, ...)</li> <li>- danser devant les autres</li> </ul> <p>– <b>éprouver, ressentir, accepter</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>des sensations motrices inhabituelles : rotation, renversement, vitesse, déséquilibre, ...</li> <li>des émotions : plaisir, satisfaction, déplaisir, peur, tristesse, joie, colère, ...</li> </ul> <p><u>Exemples d'actions :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- rouler sur un gros tapis</li> <li>- glisser sur un toboggan</li> <li>- sauter dans l'eau et s'immerger quelques secondes</li> <li>- descendre une petite pente en rollers</li> <li>- éprouver une petite "peur" à être poursuivi</li> <li>- réussir à sauter la plus grande "rivière", ...</li> </ul> <p>– les reconnaître, les nommer, sur soi et sur les autres</p>	<p>– <b>oser s'engager</b> dans des actions progressivement plus complexes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>en prenant un risque mesuré</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Bicyclette</u> : rouler sur un sentier forestier</li> <li>- <u>Danse</u> : se produire devant un public</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>en étant conscient de la difficulté de la tâche et/ou de l'effort qu'elle implique</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Jeux de lutte</u> : lors d'un tournoi, accepter de rencontrer un adversaire estimé un peu plus fort que soi</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>en anticipant sur le résultat de son action</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Activités athlétiques</u> : en course de durée, annoncer un nombre de tours et les réaliser</li> </ul> <p>– <b>éprouver et contrôler ses émotions et leurs effets dans des situations diversifiées</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Activités aquatiques</u> : aller en grande profondeur et y rester assez longtemps pour ramasser des objets immergés et les remonter à la surface</li> <li>- <u>Escalade</u> : dominer son appréhension pour grimper plus haut que sa propre taille sur un mur équipé (sans assurage)</li> </ul> <p>– <b>enrichir son répertoire de sensations motrices inhabituelles</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Vitesse et déséquilibre</u> : roller, ski, bicyclette</li> <li>- <u>Renversements, rotations</u> : activités gymniques, danse, natation</li> </ul>	<p>– <b>oser s'engager</b> dans les activités :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>choisir les stratégies d'action les plus efficaces, ou les plus adaptées en fonction du milieu dans laquelle elle se déroule</li> <li>anticiper sur les actions à réaliser</li> </ul> <p><u>Jeux collectifs :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- tirer quand on est seul face au but</li> </ul> <p><u>Jeux de lutte :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- choisir une position de départ pour immobiliser son adversaire</li> </ul> <p>– <b>contrôler ses émotions et leurs effets dans des situations de risque ou de difficulté de plus en plus diversifiées</b></p> <p><u>Jeux collectifs :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- accepter de jouer avec les autres</li> </ul> <p><u>Danse :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- se produire seul en public</li> </ul> <p><u>Roller :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- se déplacer vite en évitant des obstacles</li> </ul> <p><u>Voile :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- diriger un bateau qui "gîte"</li> </ul> <p>– <b>gérer ses efforts avec efficacité et sécurité</b></p> <p><u>Activités athlétiques :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- courir longtemps sans s'essouffler</li> </ul> <p>– <b>connaître le matériel de sécurité et l'usage qu'il faut en faire</b></p> <p><u>Activités d'escalade :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- connaître le matériel d'assurance et savoir l'utiliser (assurer un camarade)</li> </ul> <p>– <b>enrichir son répertoire de sensations motrices inhabituelles et leurs combinaisons</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Vitesse et déséquilibre</u> : roller, vélo</li> <li>- <u>Accélération</u> : activités athlétiques, de rouler et glisse</li> <li>- <u>Rotations dans plusieurs axes</u> : act. gymniques, danse</li> </ul>

Compétences transversales	École Maternelle	Cycle des apprentissages fondamentaux	Cycle des approfondissements
<p>COMPETENCE 2</p> <p><b>Faire un projet d'action (cycle1)</b></p> <p><b>Construire un projet d'action (cycles 2 &amp; 3)</b></p>	<p>Ces projets sont surtout dans le "court terme" et permettent aux enfants de commencer à se confronter à la notion de méthode de travail : quelles actions choisir, quels outils, quelles techniques...</p> <p>C'est aussi l'occasion de s'exprimer oralement : dire ce qu'on a envie d'apprendre, les actions que l'on voudrait réaliser, énoncer les règles du jeu auquel on veut jouer...</p> <p>– <b>imaginer, proposer des actions à faire</b> (jeux, ateliers, petit spectacle, etc.), avec l'aide de l'enseignant (et éventuellement d'autres enfants)</p> <p><u>Exemples d'actions :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- choisir les éléments d'un parcours à faire en activités gymniques, en activités athlétiques, en rollers...</li> <li>- participer à l'élaboration d'épreuves à passer pour obtenir un brevet de nageur, un "permis-vélo", etc.</li> </ul> <p>– <b>exprimer un projet individuel d'action et le mettre en œuvre</b></p> <p><u>Exemples de projet :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- aujourd'hui je veux nager sur le ventre seulement avec une planche</li> <li>- je veux apprendre à marquer un but au pied</li> </ul> <p>– <b>découvrir, connaître, nommer des éléments relatifs aux différentes activités :</b> espaces objets, matériels, accessoires, différents rôles à tenir, caractéristiques du monde sonore...</p> <p><u>Exemples d'éléments :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- objets à lancer (balles légères, lestées...)</li> <li>- équipements pour faire du roller</li> <li>- limites des terrains dans les jeux</li> <li>- paroles, musiques...</li> </ul>	<p>– <b>formuler, mettre en œuvre un projet d'action ou d'apprentissage individuel ou collectif, adapté à ses possibilités (ou celle du groupe)</b></p> <p><u>Projets collectifs :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- organiser un jeu avec comptage de points</li> <li>- proposer des épreuves à passer pour obtenir un "diplôme" : brevet de nageur ou autre</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• pour viser une meilleure <b>performance</b></li> </ul> <p><u>Meilleure performance :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- activités athlétiques : "je choisis de sauter la zone la plus longue"</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• pour <b>mettre en œuvre</b>, pour <b>inventer des formes d'action</b> variées</li> </ul> <p><u>Formes d'action variées :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- activités gymniques : "je vais enchaîner un saut et une roulade"</li> <li>- danse : inventer et construire un mouvement dansé</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• pour acquérir de nouvelles <b>connaissances</b> sur les activités physiques, sportives et artistiques pratiquées</li> </ul> <p><u>Exemples de connaissances sur les activités :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- actions à faire, espaces, objets, matériels, rôles, règles de jeu et d'arbitrage, principes d'action, caractéristiques du monde sonore...</li> </ul>	<p>– <b>Formuler, mettre en œuvre des projets d'action ou d'apprentissage et s'engager contractuellement, individuellement ou collectivement</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• pour viser une meilleure <b>performance</b></li> </ul> <p><u>Activités athlétiques :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- "Je vais courir pendant X tours"</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• pour <b>inventer des formes d'action</b> diversifiées</li> </ul> <p><u>Danse :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- inventer et construire une chorégraphie</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• pour acquérir des <b>savoirs nouveaux</b> sur et autour de l'activité</li> </ul> <p><u>Jeux collectifs :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- inventer et organiser un jeu avec comptage de points</li> </ul> <p><u>Activités de roule et de glisse :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- proposer des épreuves à passer pour obtenir un "diplôme" : brevet de cycliste, de skieur...</li> </ul>

Compétences transversales	École Maternelle	Cycle des apprentissages fondamentaux	Cycle des approfondissements
<p>COMPETENCE 3</p> <p><b>Mesurer (identifier : cycle 1)</b></p> <p><b>et apprécier les effets de l'activité</b></p>	<p>– prendre des <b>indices</b> simples (peu nombreux et peu complexes)</p> <p>– prendre des <b>repères</b> dans <b>l'espace et le temps</b> pour être plus efficace</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- zones de couleur (activités athlétiques)</li> <li>- lignes de démarcation des terrains en jeux collectifs (pays des loups)</li> <li>- photos d'endroits "remarquables" (activités d'orientation)</li> </ul> <p>– prendre en compte le <b>résultat de son action</b> en <b>comparant</b> les effets recherchés et les effets obtenus</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- dire si on a atteint la zone de couleur que l'on désirait (lancer ou sauter loin)</li> <li>- compter le nombre d'objets transportés ou d'enfants transformés en statue</li> </ul> <p>– <b>ajuster ses actions</b> en fonction des buts visés</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- je vais essayer de sauter avec un élan...</li> </ul> <p>– <b>mesurer les risques pris</b> (ou à prendre)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- choisir un trajet à grimper qu'on est sûr de réussir</li> </ul> <p>– <b>moduler son énergie</b></p> <p>– <b>savoir apprécier l'action des autres comme spectateur, juge ou arbitre</b></p> <p>L'appréciation de l'action des autres peut consister à dire</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- qui a respecté les règles,</li> <li>- qui a gagné ou non,</li> <li>- qui a fait le plus joli saut, etc.</li> </ul>	<p>– <b>apprécier, lire des indices de plus en plus variés en hauteur, en distance, en mobilité...</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Activités d'orientation</b> : repérer les points remarquables (gros arbre, maison...), les éléments fixes bordant les lignes "de déplacement" (ruisseaux, barrières...), mais aussi des éléments plus lointains du paysage (pont, route, montagne, etc.)</li> </ul> <p>– <b>appréhender, dans la réalisation de ses actions, les notions relatives à l'espace et au temps</b> : vitesse, trajectoire, déplacement...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Activités athlétiques</b> : réaliser dans le temps imparti la distance de course prévue</li> </ul> <p>– <b>établir des relations entre ses manières de faire et le résultat de son action</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Activités gymniques</b> : essayer une autre figure pour franchir un obstacle</li> </ul> <p>– prendre <b>conscience de ses capacités et ressources corporelles et affectives pour réaliser différentes actions, dans différents types d'efforts, dans des situations de risque identifié, etc.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Activités athlétiques</b> : "je sais sauter loin sans m'arrêter après mon élan" ; "je cours vite sans ralentir pendant 7s"</li> <li>- <b>Bicyclette</b> : "je peux monter, descendre et m'arrêter en bas d'une petite pente sans poser le pied par terre"</li> </ul> <p>– <b>donner son avis, évaluer une performance, une production, selon des critères simples (y compris des valeurs expressives et/ou esthétiques)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Les critères d'évaluation</b> : (longueur d'un saut, difficulté d'un enchaînement, gain du jeu, etc.) peuvent être utilisés dans des rôles différents : arbitre, juge, spectateur</li> </ul> <p>– reconnaître et <b>nommer</b> différentes actions, différents types d'effort</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Actions</b> mettant le corps et ses segments dans différentes positions : rotations, renversements, équilibres, etc.</li> </ul>	<p>– <b>apprécier, lire des indices de plus en plus nombreux et de plus en plus complexes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Bicyclette</b> : prendre des indices (obstacles, autres cyclistes, panneaux...) sur un parcours routier protégé, sans s'arrêter de rouler</li> </ul> <p>– <b>mettre en relation des notions d'espace et de temps</b> (vitesse, accélération, durée, trajectoires, déplacements, par exemple)</p> <p><b>Jeux collectifs</b> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- lancer la balle à un partenaire en train de courir</li> </ul> <p>– <b>identifier, sélectionner et appliquer des principes pour agir méthodiquement (faire des hypothèses d'action, identifier des constances, anticiper...)</b></p> <p><b>Jeux de lutte</b> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- choisir et appliquer des modes d'action pour ne pas se laisser retourner sur le dos</li> </ul> <p>– <b>situer son niveau de capacités motrices, ses ressources, ses possibilités de performance</b> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• pour <b>s'engager dans un type d'effort</b> particulier</li> </ul> <p><b>Activités gymniques</b> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- "je vais enchaîner un saut et une roulade avant"</li> </ul> <p><b>Activités athlétiques</b> : - "je vais courir pendant X minutes"</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• pour <b>s'engager dans une situation de risque</b> mesuré</li> </ul> <p><b>Roller</b> : - "avec mes rollers, je vais slalomer sans m'arrêter entre ces 10 plots"</p> <p>– <b>évaluer, juger ses actions, mesurer ses performances et celles des autres avec des critères objectifs (y compris des valeurs expressives et/ou esthétiques)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Les critères d'appréciation</b> : peuvent être utilisés dans des rôles différents : spectateur, arbitre, juge, etc.</li> </ul> <p>– <b>identifier et décrire différentes actions, différents types d'effort et leurs effets sur l'organisme et la santé</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Position du corps et de ses segments</b> : rotations, renversements, équilibres, figures</li> </ul>

Compétences transversales	École Maternelle	Cycle des apprentissages fondamentaux	Cycle des approfondissements
<p>COMPETENCE 4</p> <p><b>Se conduire dans le groupe en fonction de règles (cycle 1)</b></p> <p><b>Appliquer des règles de vie collectives (cycle 2)</b></p> <p><b>Appliquer et construire des principes de vie collective (cycle 3)</b></p>	<p>– <b>adapter ses comportements dans des situations où l'on n'est pas seul</b> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>participer activement à des actions collectives en reconnaissant, en <b>respectant</b>, en écoutant, en <b>coopérant</b>, en établissant des relations de plus en plus nombreuses avec les autres</li> </ul> <p><u>Exemples d'actions collectives</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>un atelier de lancers de balles</li> <li>un jeu de "déménageurs"</li> <li>une danse collective (ronde ou autre)</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>comprendre</b> et <b>respecter</b> le rythme et les <b>règles</b> de la vie collective</li> </ul> <p><u>Exemples de règles de vie collective</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ne pas se disputer pour un objet ou un matériel</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>comprendre et <b>respecter</b> les <b>règles simples de jeu</b>, de <b>sécurité</b> (y compris la sécurité routière), de respect de l'environnement, d'hygiène, de prise en compte de sa santé et de celle des autres...</li> </ul> <p><u>Exemples de règles</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>de jeu : le loup n'a pas le droit de sortir avant "minuit"</li> <li>de sécurité : on ne saute pas là où se trouve encore un autre enfant</li> <li>de respect de l'environnement : on ne cueille pas les fleurs du parc...</li> <li>d'hygiène : on se douche avant et après la séance d'activités aquatiques</li> <li>de maintien de la santé : il faut enlever son pull quand on a trop chaud, le remettre à la fin de la séance</li> </ul> <p>– <b>connaître et assurer des rôles différents dans les activités</b></p> <p><u>Exemples de rôles</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>arbitre, juge, poursuivant, poursuivi, danseur, spectateur...</li> </ul>	<p>– <b>se conduire dans le groupe en fonction de règles, de codes que l'on connaît, que l'on comprend, que l'on respecte et que l'on fait respecter</b></p> <p><u>Règles de jeu</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>l'adversaire doit toujours être respecté (pas de paroles ou d'actes agressifs) par ex. règles d'or en jeux de lutte</li> </ul> <p><u>Règles de vie collective</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>tout le monde a le droit d'exprimer ses idées ou de proposer des solutions...</li> </ul> <p><u>Règles simples</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>de sécurité (y compris la sécurité routière, dans des activités de pilotage, par exemple)</li> <li>de respect de l'environnement</li> <li>d'hygiène</li> <li>de prise en compte de sa santé et de celle des autres</li> </ul> <p>– <b>coopérer, adopter des attitudes d'écoute, d'aide, de tolérance et de respect des autres pour agir ensemble ou élaborer en commun des projets</b></p> <p><u>Les projets communs</u> peuvent amener les enfants à s'aider mutuellement, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>aider un camarade à réaliser son projet personnel en lui donnant des idées, des conseils</li> <li>se mettre à plusieurs pour aider un autre enfant à réaliser une action difficile</li> <li>encourager verbalement ses partenaires... et ses adversaires !</li> </ul> <p>– <b>connaître et assurer plusieurs rôles dans les différentes activités</b></p> <p><u>Exemples de rôles différents</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>joueur, danseur, spectateur, arbitre, juge, etc.</li> </ul>	<p>– <b>se conduire dans le groupe en fonction de règles, de codes que l'on connaît, que l'on comprend, que l'on respecte et que l'on peut expliquer aux autres</b></p> <p><u>Règles de vie collective</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ranger ensemble le matériel par exemple</li> </ul> <p><u>Règles de jeu ou d'action</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>par exemple : règles d'or des jeux de lutte</li> </ul> <p><u>Règles simples</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>de sécurité (y compris la sécurité routière)</li> <li>de respect de l'environnement</li> <li>d'hygiène</li> <li>de prise en compte de sa santé et de celle des autres</li> </ul> <p>– <b>coopérer, adopter des attitudes d'écoute, d'aide, de tolérance et de respect des autres pour agir ensemble ou élaborer en commun des projets</b></p> <p><u>Ces projets</u> peuvent être de nature diverse (actions à faire, stratégie à élaborer, sortie à préparer, spectacle) et peuvent amener les enfants à s'aider mutuellement, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>aider un camarade à réaliser son projet personnel en lui donnant des idées, des conseils</li> <li>assurer une "parade" lors d'une action difficile ou risquée</li> </ul> <p>– <b>connaître et assurer plusieurs rôles dans les différentes activités</b></p> <p><u>Exemples de rôles différents</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>danseur, chorégraphe, joueur, spectateur, arbitre, juge, etc.</li> </ul>

Les compétences transversales ne sont pas construites indépendamment de la pratique des activités physiques, sportives et artistiques (APSA). Elles ne doivent pas être choisies comme l'objectif exclusif des situations pédagogiques, ni évaluées systématiquement. Il s'agit pour l'enseignant, par une pédagogie adaptée, d'aider l'élève à acquérir des attitudes, des méthodes, des démarches favorables aux apprentissages et à une meilleure connaissance de soi et des autres, dans la pratique de l'éducation physique et sportive, mais aussi dans la vie sociale.

## CONNAISSANCES

En construisant les compétences, par la pratique des différentes activités, les élèves acquièrent des connaissances diverses.

	<b>École Maternelle</b>	<b>Cycle des apprentissages fondamentaux</b>	<b>Cycle des approfondissements</b>
<b>CONNAISSANCES</b>	<p><b>Connaissances sur soi</b>, élaborées à partir de sensations, d'émotions, qui s'enrichissent au cours de la pratique.</p> <p>Exemple : "Quand on court, le cœur bat vite."</p>	<p><b>Connaissances sur soi</b>, élaborées à partir de sensations, d'émotions qui s'enrichissent au cours de la pratique</p> <p>Exemple : "Quand on saute de haut, on a un peu peur."</p>	<p><b>Connaissances sur soi</b>, (à partir des sensations, émotions ressenties au cours de la pratique), qui constituent un répertoire qui s'enrichit au fur et à mesure des expériences dans les différentes activités</p>
	<p><b>"Savoirs" sur les modalités de réalisation de certaines actions spécifiques</b></p> <p>Exemple : "Quand on saute de haut, il faut plier les jambes à l'arrivée au sol."</p>	<p><b>"Savoirs" sur le "comment réaliser" les actions spécifiques</b></p> <p>Exemple : "Pour bien rouler, il faut coller le menton sur la poitrine."</p>	<p><b>Connaissances des modalités de réalisation</b> actions spécifiques, techniques et tactiques, principes de jeu, stratégies, ...</p>
	<p><b>Façons de se conduire dans le groupe classe</b></p> <p>Exemple : "On ne saute pas là où se trouve encore un enfant."</p>	<p><b>Façons de se conduire dans le groupe classe</b></p> <p>Exemple : "On ne lance pas un objet à l'endroit où se trouve encore un enfant."</p>	<p><b>Façons de se conduire dans un groupe</b> attitudes, modes de relation</p>
	<p><b>Informations sur les activités elles-mêmes (règles de jeu, matériels)</b></p> <p>Exemple : Connaître le nom des pièces de l'équipement de sécurité en rollers</p>	<p><b>Informations sur les activités elles-mêmes (règles de jeu, matériels)</b></p> <p>Exemple : Connaître les règles d'or en jeux de lutte</p>	<p><b>Savoirs précis sur les différentes activités physiques et sportives rencontrées</b> règles de jeu, espaces, matériels, rôles à tenir, "histoire" de l'activité, ...</p>

## Horaires et Programmation des activités

École Maternelle				Cycle des apprentissages fondamentaux	Cycle des approfondissements
HORAIRE : Une séance d'activité corporelle <b>chaque jour</b> : – pour les <b>petits</b> , durée <b>30 minutes</b> – pour les <b>grands</b> , durée <b>45 à 50 minutes</b>				HORAIRE : <b>3 h</b> par semaine	HORAIRE : <b>3 h</b> par semaine
<p>Les compétences spécifiques sont complémentaires et doivent être abordées chaque année à travers la pratique de diverses activités.  <b>Chaque activité physique</b> sera abordée dans des modules de <b>plusieurs séances</b>, à raison <b>d'une ou deux séances par semaine</b>, sur la durée d'un demi-trimestre environ, soit au <b>minimum 6 à 7 séances</b>.</p> <p><i>Pour les plus petits (toute petite section, petite section) ces séances pourront être programmées de façon plus rapprochée : par exemple, une même activité de déplacements variés dans un environnement aménagé type "gymnique" (bancs, modules mousses, échelles, toboggans, tapis, tunnels...) pourra être poursuivie chaque jour pendant deux ou trois semaines. Il est également possible de programmer deux types de compétences par semaine : par exemple, une séance sur "Réaliser des actions à visée artistique, esthétique et/ou expressive" avec des rondes et jeux dansés, et les trois autres séances sur "Adapter des déplacements à différents types d'environnement" avec des engins roulants (pousseurs, tricycles...) et/ou des parcours aménagés type "activité gymnique".</i></p> <p>À raison <b>d'une séance par jour, quatre activités par semaine peuvent être programmées</b>. Bien entendu, les ressources et contraintes de l'environnement (mise à disposition de matériel, ou d'une salle spécialisée, sur un temps limité) peuvent également amener l'enseignant à programmer la même activité deux fois dans la semaine. Dans ce cas, le module d'apprentissage pourra être programmé sur un nombre inférieur de semaines.  <b>Le plus important est que les enfants aient l'occasion de construire les différentes compétences dans des modules suffisamment longs pour que des apprentissages stables puissent être réalisés, et conduire ainsi les enfants vers des progrès réels et lisibles.</b></p> <p><u>Exemple d'une programmation compétences/activités, sur l'année, pour les GS :</u></p> <p>(A : 1<sup>ère</sup> moitié du trimestre – B : 2<sup>ème</sup> moitié)            (Cp 1 : compétence spécifique n°1, etc.)</p>				<p>Dans <b>chacune des années</b> du cycle, les <b>quatre compétences spécifiques</b> sont abordées.  <b>Chaque compétence</b> est traitée au travers <b>d'une ou plusieurs activités</b>.            Il serait souhaitable, pour que les apprentissages soient réels, que les modules d'apprentissage soient de <b>10 à 15 séances</b>. Par souci de réalisme, le <b>minimum</b> est fixé à <b>5 ou 6 séances</b> de chaque activité pour un module d'apprentissage.</p> <p>Les <b>3 heures</b> hebdomadaires seront réparties au <b>minimum sur 2 jours</b> distincts par semaine.            La <b>pratique journalière</b>, quand elle est réalisable dans des conditions acceptables, <b>doit être recherchée</b> aussi souvent que possible.            Partout où ce sera possible, les activités de natation seront programmées en priorité pour les élèves du cycle 2.            (Un module d'apprentissage d'au moins 12 séances chaque année)</p> <p><u>La compétence "S'affronter individuellement ou collectivement" est <b>obligatoirement travaillée</b> chaque année grâce à un module d'apprentissage sur les jeux collectifs, traditionnels ou non</u> (on peut compléter la programmation avec un module de jeux de lutte ou de jeux de raquettes).</p>	<p><u>Exemple de programmation par année de cycle :</u></p>
	<u>1<sup>er</sup> trimestre</u>	<u>2<sup>ème</sup> trimestre</u>	<u>3<sup>ème</sup> trimestre</u>	<p><u>Au CP</u> : activités athlétiques, activités de natation, activités d'escalade, danse, jeux de lutte, jeux collectifs</p> <p><u>Au CE1</u> : activités de natation, activités gymniques, activités d'orientation, patinage sur glace, jeux de raquettes, jeux collectifs (jeux traditionnels)</p>	<p><u>Au CE2</u> : activités athlétiques, roller (ou ski/classe de neige), cirque, jeux de lutte, jeux collectifs (mini-hand)</p> <p><u>Au CM1</u> : activités athlétiques, activités d'escalade, danse, badminton, jeux collectifs (jeux traditionnels et basket-ball)</p> <p><u>Au CM2</u> : activités de natation, canoë-kayak (classe d'environnement), activités d'orientation, gymnastique artistique, jeux de lutte, jeux collectifs (handball et football)</p>
lundi	A : Cp 1 → act. athlétiques autour des lancers B : Cp 4 → danse	A : Cp 4 → danse (avec préparation spectacle) B : idem	A : Cp 1 → act. athlétiques courses et sauts + rencontres classes B : idem		
mardi	A : Cp 2 → act. gymniques B : idem	A : Cp 2 → act. d'escalade B : Cp 2 → patins à roul.	A : Cp 2 → act. d'orientat. (avec sortie dans parc) B : idem		
jeudi	A : Cp 3 → jeux collectifs B : idem	A : Cp 3 → jeux de lutte B : Cp 4 → vers la gym. rythmique ou le cirque (manip. petit matériel)	A : Cp 2 → act. natation B : idem		
vendr.	A : Cp 4 → rondes et jeux dansés (avec prépa. production collective pour Noël) B : idem	A : Cp 2 → pilotage (trottinettes, bicyclettes) B : idem	A : Cp 3 → jeux collectifs traditionnels d'extérieur et initiation aux jeux de raquettes B : idem	<p>Certaines activités physiques ont des contraintes spécifiques (nature de l'environnement, encadrement nécessaire, matériels...), qui doivent être prises en compte par l'enseignant ou l'équipe d'enseignants pour organiser leur enseignement tout au long de l'année scolaire, que ce soit dans l'établissement, ou à l'extérieur (sortie régulière ou occasionnelle : utilisation d'une salle spécialisée, pratique d'activités physiques de pleine nature en classe d'environnement, etc.).</p>	

## PARLER, LIRE ET ECRIRE EN EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

CYCLE 2	CYCLE 3
<p>Si l'éducation physique et sportive vise en priorité l'aspect moteur du développement des élèves de l'école primaire, l'un de ses objectifs est aussi, à côté des autres disciplines, de contribuer au développement des compétences dans le domaine de la langue orale et écrite. C'est particulièrement important au cycle des apprentissages où se construisent les éléments fondamentaux de la lecture et de l'écriture.</p> <p>Cette contribution de l'éducation physique et sportive présente un <b>aspect particulier</b> : la pratique physique, avec ses sensations, ses émotions de nature diverse, et souvent profondes, est un <b>support d'expression</b> extrêmement intéressant pour les élèves. En effet, dire, écrire, voire dessiner, permet souvent de prendre de la distance avec l'émotion ressentie, mais aussi de mieux comprendre les raisons de la réussite ou de l'échec de ses actions, qu'elles soient individuelles ou collectives.</p> <p>En éducation physique et sportive, la lecture est souvent une activité de "recherche d'une information", que ce soit pour aller chercher dans une fiche un complément à des consignes données oralement, ou pour rechercher des éléments de connaissance.</p> <p><u>Quelques exemples de situations :</u></p> <p>– <b>Parler</b> : dire ce qu'on sait sur une activité, nommer les actions à réaliser, exprimer ce qu'on a ressenti, se poser des questions sur les façons de s'y prendre, communiquer avec les autres pour élaborer un jeu, préparer un spectacle, donner son avis sur l'action d'un camarade, arbitrer un jeu de lutte ou un jeu collectif etc...</p> <p>– <b>Lire</b> : des fiches descriptives d'une situation d'apprentissage, des histoires (récits mettant en scène des enfants autour de pratiques physiques ou sportives, récits d'aventures, contes relatant des exploits etc.)</p> <p>– <b>Écrire</b> : remplir une fiche d'observation, décrire des actions à faire (fiche individuelle, affiche etc...), raconter son vécu dans un court texte, écrire les règles d'un jeu, etc...</p> <p><i>Le document d'application du Cycle 3 propose des exemples d'exploitation par les TICE du travail sur la maîtrise de la langue (voir ci-contre). Cette utilisation des TICE est plus particulièrement adaptée au Cycle 3, néanmoins ce type de travail peut être abordé en Cycle 2, si les conditions s'y prêtent.</i></p> <p>Il est important de préciser que ces activités de verbalisation, de lecture et d'écriture doivent se dérouler pour leur plus grande part dans la classe, en amont et en aval des séances d'éducation physique et sportive. En effet, il s'agit de garder à l'EPS son objectif central, à savoir l'apprentissage d'actions motrices, et de ne pas la réduire à un simple prétexte, même si des moments d'expression orale peuvent trouver leur place au cours de ces séances.</p> <p>Les tableaux "Exploitation des compétences transversales" présentent des illustrations de ce travail possible sur le langage.</p>	<p>Si l'éducation physique et sportive vise en priorité le développement de la motricité chez les élèves de l'école primaire, l'un de ses objectifs est aussi, à côté des autres disciplines, de contribuer au développement des compétences dans le domaine de la langue orale et écrite. Cette contribution de l'éducation physique et sportive présente un <b>aspect particulier</b> : la pratique physique, avec ses sensations, ses émotions de nature diverse, et souvent profondes, est un <b>support de verbalisation</b> extrêmement intéressant pour les élèves. En effet, s'exprimer oralement (par écrit, voire par le dessin) permet souvent de prendre de la distance avec l'émotion ressentie, mais aussi de mieux comprendre les raisons de la réussite ou de l'échec de ses actions, qu'elles soient individuelles ou collectives.</p> <p>En éducation physique et sportive, la lecture est souvent une activité de "recherche d'une information précise", que ce soit pour compléter par une fiche des consignes données oralement ou pour rechercher des éléments de connaissance.</p> <p><u>Dans les quelques exemples de situations qui suivent, les activités possibles à exploiter par l'utilisation des TICE sont mentionnées en italiques.</u></p> <p>– <b>Parler</b> : faire l'inventaire des représentations des élèves sur une activité, nommer les actions à réaliser, s'exprimer sur ses émotions, ses sensations, se poser des questions sur les façons de s'y prendre, communiquer avec les autres pour élaborer un jeu, préparer un spectacle, donner son avis sur une prestation physique, arbitrer un jeu de lutte ou un jeu collectif etc... <i>Afin de réaliser le compte-rendu d'une rencontre sportive pour le site internet de l'école, organiser des entretiens : participants, arbitres, personnalités civiles, sportives ou politiques présentes sur la manifestation.</i></p> <p>– <b>Lire</b> : des fiches descriptives d'une situation d'apprentissage, des livres, des documents donnant des informations sur une activité physique, ses caractéristiques, son histoire, des événements sportifs etc...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• des règles de jeux traditionnels, de jeux de cour (sur internet), à mettre en œuvre dans l'école.</li> <li>• en direct le compte-rendu d'une épopée sportive (Vendée Globe par exemple) sur internet.</li> <li>• des documents (Cédéroms, sites internet sélectionnés par l'adulte) donnant des informations sur une activité physique.</li> </ul> <p>– <b>Écrire</b> : remplir une fiche d'évaluation, décrire des actions à faire (fiche individuelle, affiche etc...), raconter son vécu dans un texte, écrire les règles d'un jeu, d'une rencontre inter-classes etc...</p> <p>À l'occasion d'une rencontre sportive, une équipe d'élèves produit un reportage (photo, déroulement, résultats...) qui est placé par exemple sur le site internet d'une des écoles participantes ou sur un support multi-média.</p> <p>La règle d'un nouveau jeu ou l'adaptation de la règle d'un jeu existant peut donner aussi matière à une production de document dont le résultat est affiché sur la toile (Web).</p> <p>Il est important de préciser que ces activités de verbalisation, de lecture et d'écriture doivent se dérouler pour leur plus grande part dans la classe, en amont et en aval des séances d'éducation physique et sportive. En effet, il s'agit de garder à l'EPS son objectif central, à savoir l'apprentissage d'actions motrices, et de ne pas la réduire à un simple prétexte, même si des moments d'expression orale peuvent trouver leur place au cours de ces séances.</p> <p>Les tableaux "Exploitation des compétences transversales" présentent des illustrations de ce travail possible sur le langage.</p>

## L'EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE, LA FORMATION A LA SANTE, LA SECURITE, LA CITOYENNETE

CYCLE 2	CYCLE 3
<p>L'apport de l'éducation physique et sportive à la <b>formation globale</b> est irremplaçable. Elle participe de façon spécifique à l'éducation :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- à la santé, en aidant notamment à mieux connaître son corps en action ;</li> <li>- à la sécurité, que ce soit la sienne et celle des autres, dans des situations concrètes où la prise de risque est contrôlée (au niveau de l'environnement, du matériel, des règles d'action...)</li> </ul> <p>En donnant aux élèves l'occasion de réaliser des actions diverses, aux effets particulièrement visibles et sensibles (positions renversées, trajectoires diverses, sensations physiques de déséquilibre, de vitesse, d'essoufflement etc.), l'éducation physique et sportive permet de répondre au "besoin de bouger" et au "plaisir d'agir", et de donner aux élèves le sens de l'effort, de la persévérance.</p> <p>Elle procure également aux élèves l'occasion d'acquérir des notions et de construire des compétences <b>utiles dans la vie de tous les jours</b> : se repérer dans l'espace et le temps, évaluer des distances et des vitesses, contrôler son émotion dans une situation de risque, ou dans ses relations avec les autres...</p> <p>L'éducation physique et sportive participe de façon fondamentale à la <b>formation du citoyen</b>, en éduquant au respect des autres, à la responsabilité et à l'autonomie. Les notions de règle, d'égalité des chances, de justice étant particulièrement importantes aux yeux des enfants de ce cycle, il est nécessaire, dans des situations pédagogiques où l'engagement physique peut être réel, mais contrôlé, de permettre aux élèves de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Construire la notion de règle</b>, en tester réellement les limites, en vérifier l'utilité, la validité, le bien-fondé. Par exemple, pour pouvoir jouer ensemble à des jeux collectifs, il faut, pour conserver l'égalité des chances de tous ceux qui participent et garder son intérêt au jeu, définir des règles qui conviennent à tous, que l'on essaie, que l'on fait évoluer, que l'on adopte définitivement et que l'on respecte.</li> <li>- Concilier l'envie de "gagner", de "prendre le dessus", avec le respect de conventions et de règles strictes qui permettent justement un réel engagement physique : dans les jeux de lutte, par exemple, il est indispensable que les règles d'or (ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal : donner un signal clair d'arrêt immédiat de la "prise") soient connues de tous et respectées.</li> <li>- <b>S'approprier dans l'action</b> des règles apprises par ailleurs.</li> </ul> <p>En outre, en proposant aux élèves des situations pour se rencontrer, discuter, travailler ensemble à la réalisation de projets communs dans un climat d'écoute, de solidarité et de respect de l'autre, l'éducation physique et sportive offre des occasions concrètes <b>d'accéder aux valeurs sociales et morales</b>. Elle contribue en ce sens à la lutte contre l'intolérance et la violence, dans la <b>pratique contrôlée</b> d'activités physiques pouvant véhiculer par ailleurs, notamment dans les médias, des notions de rivalité, d'agressivité, et de recherche de la réussite à tout prix.</p> <p>Cette formation à la citoyenneté, notamment dans le travail effectué sur la compréhension, la construction et le respect de règles de vie, est à rapprocher du travail fait dans le domaine "Vivre ensemble".</p> <p>La participation à des <b>rencontres sportives</b> (ou artistiques), dans le cadre de l'USEP ou plus simplement dans le cadre de rencontres inter-classes dans l'école, constitue un bon moyen de faire accéder les élèves aux valeurs sociales et morales, dans le vécu d'actions en commun.</p>	<p>L'apport de l'éducation physique et sportive à la <b>formation globale</b> est irremplaçable. Elle participe de façon spécifique à l'éducation :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- à la santé, en aidant notamment à mieux connaître son corps en action ;</li> <li>- à la sécurité, que ce soit la sienne et celle des autres, dans des situations concrètes où la prise de risque est contrôlée (au niveau de l'environnement, du matériel, des règles d'action...)</li> </ul> <p>Par la réalisation d'actions diverses, dont les effets sont particulièrement visibles et sensibles (positions renversées, trajectoires, sensations physiques de déséquilibre, de vitesse, d'essoufflement etc.), l'éducation physique et sportive permet de répondre au "besoin de bouger" et au "plaisir d'agir", et de donner aux élèves le sens de l'effort, de la persévérance.</p> <p>Elle procure également aux élèves l'occasion d'acquérir des notions et de construire des compétences <b>utiles dans la vie de tous les jours</b> : se repérer dans l'espace et le temps, évaluer des distances et des vitesses, contrôler son émotion dans une situation de risque, ou dans ses relations avec les autres...</p> <p>L'éducation physique et sportive participe de façon fondamentale à la <b>formation du citoyen</b>, en éduquant à la responsabilité et à l'autonomie. En effet, dans des situations pédagogiques où l'engagement physique peut être réel, mais contrôlé, les élèves peuvent :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Construire la notion de règle</b>, en tester réellement les limites, en vérifier l'utilité, la validité, le bien-fondé : pour pouvoir jouer ensemble à des jeux collectifs, il faut, pour conserver l'égalité des chances de tous ceux qui participent et garder son intérêt au jeu, définir des règles qui conviennent à tous, que l'on essaie, que l'on fait évoluer, que l'on adopte définitivement et que l'on respecte.</li> <li>- Concilier l'envie de "gagner", de "prendre le dessus", avec le respect de conventions et de règles strictes qui permettent justement un réel engagement physique : dans les jeux de lutte, par exemple, il est indispensable que les règles d'or (ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal : donner un signal clair d'arrêt immédiat de la "prise") soient connues de tous et respectées.</li> <li>- <b>S'approprier dans l'action</b> des règles apprises par ailleurs.</li> </ul> <p>Il ne s'agit pas de réprimer les pulsions des élèves, mais de les orienter, de les canaliser, pour une meilleure efficacité individuelle et collective.</p> <p>En outre, en proposant aux élèves des situations pour se rencontrer, discuter, travailler ensemble à la réalisation de projets communs dans un climat d'écoute, de solidarité et de respect de l'autre, l'éducation physique et sportive offre des occasions concrètes <b>d'accéder aux valeurs sociales et morales</b>. Elle contribue en ce sens à la lutte contre l'intolérance et la violence, dans la <b>pratique contrôlée</b> d'activités physiques et sportives pouvant véhiculer par ailleurs des notions de rivalité, d'agressivité, de recherche de la réussite à tout prix.</p> <p>Cette formation à la citoyenneté, notamment dans le travail effectué sur la construction et l'intégration de règles de vie, fait partie intégrante de l'éducation civique.</p> <p>La contribution à la préparation, l'organisation et la gestion de <b>rencontres sportives</b> (ou artistiques), dans le cadre de l'USEP ou plus simplement dans le cadre de rencontres inter-classes dans l'école, constitue un bon moyen de faire vivre aux élèves ces valeurs sociales et morales dans la réalisation d'un projet commun.</p>

## ARTICULATION AVEC D'AUTRES CHAMPS DISCIPLINAIRES

CYCLE 2	CYCLE 3
<p>L'éducation physique et sportive à l'école, par la diversité des expériences qu'elle propose, aide, en relation avec d'<b>autres champs disciplinaires</b>, à concrétiser certaines connaissances et notions abstraites, et à en faciliter la compréhension et l'acquisition.</p> <p>Les connaissances sur le corps, sur son fonctionnement (les 5 sens, les mouvements, la respiration, la circulation...), sur la santé en général, sur des règles d'hygiène, mais aussi sur des notions telles que : les caractéristiques d'environnements différents, la notion de vitesse (relation espace-temps : distance parcourue pour une certaine durée), caractéristiques et propriétés des éléments (l'eau, la neige, la glace : quelles possibilités d'action, quels problèmes pour s'y déplacer ...), peuvent être expérimentées en éducation physique et sportive pour être exploitées dans le domaine "Découverte du monde"..</p> <p>Certaines notions mathématiques peuvent trouver un support dans les activités d'orientation et d'athlétisme (mesure et comparaison de distances, de longueurs...) ou de jeux collectifs (classements de résultats, notion de score) etc...</p> <p>La relation avec les <b>activités artistiques</b> se fait de plusieurs manières :</p> <p>Les situations vécues en éducation physique et sportive peuvent être exploitées dans les <b>arts visuels</b> par la réalisation individuelle et/ou collective d'œuvres graphiques : dessins, BD, peintures, fresques...</p> <p>La <b>danse</b>, activité physique et artistique, en utilisant le corps comme instrument d'écriture, met en œuvre le "corps poétique", permettant un travail de création, de symbolisation, et la rencontre avec les éléments constitutifs d'œuvres chorégraphiques d'époques différentes. Elle doit être approchée <b>dans toutes ses formes</b> : contemporaine, mais aussi danses collectives, folkloriques, etc... En travaillant sur des supports sonores et/ou musicaux divers et variés, elle participe également à l'éducation musicale des élèves.</p>	<p>L'éducation physique et sportive à l'école, par la diversité des expériences qu'elle propose, aide, en relation avec d'<b>autres champs disciplinaires</b>, à concrétiser certaines connaissances et notions abstraites, et à en faciliter la compréhension et l'acquisition.</p> <p>Les connaissances sur le corps, sur son fonctionnement (mouvement, respiration, circulation...), sur la santé en général, mais aussi sur des notions telles que : relation espace-temps, vitesse, propriété et qualité des matériaux, des éléments (l'eau, la terre, la neige...), peuvent être abordées en parallèle dans les activités scientifiques.</p> <p>Certaines notions mathématiques peuvent trouver un support dans les activités d'orientation (géométrie : repérage, déplacements), d'athlétisme (grandeurs et mesure, calculs divers) ou de jeux collectifs (calculs de résultats, scores) etc...</p> <p>Des recherches sur les origines d'une activité physique, sportive et artistique, son évolution, peuvent être menées dans le cadre du programme d'histoire. Les activités d'orientation, qui abordent la notion d'environnement, peuvent être le support d'un travail intéressant en géographie.</p> <p>La relation avec les <b>activités artistiques</b> :</p> <p>Les situations vécues en éducation physique et sportive peuvent être exploitées dans les <b>arts visuels</b> par la réalisation individuelle et/ou collective d'œuvres graphiques : dessins, BD, peintures, fresques...</p> <p>La <b>danse</b>, activité physique et artistique, en utilisant le corps comme instrument d'écriture, met en œuvre le "corps poétique", permettant un travail de création, de symbolisation, et la rencontre avec les éléments constitutifs d'œuvres chorégraphiques d'époques différentes. Elle doit être approchée <b>dans toutes ses formes</b> : contemporaine, mais aussi danses folkloriques, danses de rue etc... En travaillant sur des supports sonores et/ou musicaux divers et variés, elle participe également à l'éducation musicale des élèves.</p>

## EXPLOITATION DES COMPETENCES TRANSVERSALES d'EPS

DANS DIVERS DOMAINES : *PARLER / LIRE / ECRIRE, VIVRE ENSEMBLE / EDUCATION CIVIQUE, EDUCATION ARTISTIQUE, ...*

	CYCLE 2	CYCLE 3
<p>COMPETENCE 1</p> <p>s'engager lucidement dans l'action</p>	<p>Un travail d'expression orale et/ou écrite sur les actions vécues ou à vivre peut permettre aux enfants d'être de plus en plus conscients :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– des caractéristiques de la situation qu'ils sont en train de vivre (données matérielles, risque encouru, effort demandé...)</li> <li>– des ressources (affectives, cognitives, motrices) qu'ils peuvent utiliser pour mener à bien ces actions.</li> </ul>	<p>Il s'agit de rendre les enfants de plus en plus conscients des caractéristiques de la situation qu'ils sont en train de vivre et des ressources (affectives, cognitives, motrices) qu'ils peuvent utiliser pour mener à bien ces actions.</p> <p>Ces compétences doivent pouvoir faire l'objet d'un travail d'expression (oralement et/ou par écrit), sous la forme de fiches techniques, de récits, de textes " libres " et/ou de dessins, peintures, fresques...</p>
<p>COMPETENCE 3</p> <p>mesurer et apprécier les effets de l'activité</p>	<p>Ces compétences peuvent faire l'objet d'un travail de questionnement ou de recherche, individuel et/ou collectif, pouvant aboutir à la production d'écrits divers (fiches techniques, récits, conseils...).</p> <p>Quelques types de questionnements :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Comment courir sans se fatiguer si la distance est longue ?</li> <li>– Comment faire pour enchaîner courir et lancer ?</li> <li>– Quels critères retenir pour dire qui a gagné un jeu de lutte ?</li> <li>– Quels gestes, quelle chorégraphie choisir pour danser la joie ?</li> </ul>	<p>Ces compétences peuvent faire l'objet d'un travail de questionnement, individuel et collectif, pouvant aboutir à la production d'écrits divers réalisés en classe (fiches techniques, récits, conseils, fiches d'évaluation...)</p> <p>Types de questionnements :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Comment battre le record du monde du 1500m à plusieurs ? (en relais-vitesse, toute la classe participe)</li> <li>– Comment faire pour lancer à la fois loin et précisément ?</li> <li>– Quels repères prendre pour dire comment le bateau avance ?</li> </ul>
<p>COMPETENCE 4</p> <p>appliquer des règles de vie collective (cycle 2)</p> <p>appliquer et construire des principes de vie collective (cycle 3)</p>	<p>Il s'agit de faire comprendre aux enfants qu'ils vivent dans un groupe et une société ayant ses règles et ses valeurs.</p> <p>Les situations proposées devront leur permettre de comprendre ces règles et ces valeurs, mais surtout de les mettre en pratique.</p>	<p>C'est la notion de citoyenneté en actes qu'il s'agit de faire construire aux enfants, en les confrontant à des situations où l'on n'agit pas seul, mais dans un groupe et une société ayant ses règles et ses valeurs.</p>