

Dossier programmation d'EPS

Démarche et outils



Sommaire :	page
La démarche	3
Les préconisations des programmes	4
L'arrêté fixant les horaires scolaires	5
Le tableau de programmation cycle 1	6
Les activités supports cycle 1	7
Le tableau de programmation cycles 2/3	8
Les activités supports cycles 2/3	9
La fiche enseignant pour faire le bilan des APSA	13
Les programmes cycle 1	14
Les programmes cycle 2	16
Les programmes cycle 3	19
Autre support de programmation par période cycle1	23
Autre support de programmation par période cycles 2/3	24

Démarche de programmation

Introduction :

Objectif : Construire une programmation des activités physique dans l'école qui soit adaptée aux ressources de l'école

Documents d'appui :

- Les programmes
- Les outils
 - Les principales préconisations des programmes (p. 3)
 - Tableau de programmation (p. 4-5)
 - Les compétences à développer (p. 6-11)

Documents spécifiques à chaque école :

- Liste des installations disponibles (dans et hors de l'école)
- Liste du matériel disponible
- Les pratiques en EPS sur l'ensemble de l'année scolaire précédente et pour chaque classe (*Pour ce faire, chaque enseignant complétera la fiche enseignant (p.12) en y indiquant les activités pratiquées, les temps de pratique et le nombre de séance par Unité d'Apprentissage*)

Démarche :

① Etat des lieux de l'existant

- A partir de l'ensemble des documents «fiche enseignant» (p. 12) complétés, renseigner le tableau de programmation en notant les activités mises en œuvre l'année précédente
- Comparer ce tableau de programmation avec la commande des programmes
 - Les compétences par année
 - Les activités par compétence
 - Cohérence d'une année sur l'autre
- Faire le bilan

② Réflexion sur l'amélioration de la situation pour répondre au mieux aux programmes :

- En termes de compétences abordées
- En termes d'activité
- En termes de temps de pratique
- En termes d'utilisation des installations
- En termes de compétences des personnels (échanges de service)
- En termes d'organisation matérielle
- En termes de conception et de partage d'outils

③ L'école doit avoir abouti à :

- une programmation globale de l'école
- qui permet une quantité de pratique plus importante de l'EPS par les élèves
- un enseignement de toutes les compétences tous les ans dans des activités diversifiées.
- une réflexion sur des outils communs qui permettent aux élèves de construire des repères dans leurs apprentissages
- une mutualisation des outils

Préconisations pour l'organisation de l'EPS à l'école primaire :

- Une programmation de l'EPS par cycle, ou par école
- Chaque compétence spécifique est abordée chaque année
- Les jeux collectifs sont enseignés chaque année
- La natation est obligatoire, si les installations le permettent, prioritairement au cycle 2 et si possible une année du cycle 3 ((30 séances en CP/CE1 et si possible 10 séances en cycle 3 circulaire natation 2011, Programmes 2015 si possible 10 séances sur chaque année du cycle)
- 108h d'EPS doivent être enseignées chaque année
- Tous les jours en maternelle
- Les unités d'apprentissage comportent 10 à 15 séances (de 30 à 45 minutes)
- Utiliser l'extérieur

JORF n°0272 du 24 novembre 2015 page 21793

Arrêté du 9 novembre 2015 fixant les horaires d'enseignement des écoles maternelles et élémentaires

Article 1 [En savoir plus sur cet article...](#) La durée hebdomadaire des enseignements à l'école maternelle et à l'école élémentaire est de vingt-quatre heures.

Article 2 [En savoir plus sur cet article...](#) Sous réserve des dispositions prévues à l'article 5, les horaires d'enseignement à l'école élémentaire sont répartis par domaines disciplinaires comme suit :

Cycle des apprentissages fondamentaux (CP-CE1-CE2)

DOMAINES DISCIPLINAIRES	HORAIRES	
	Durée annuelle	Durée hebdomadaire moyenne
Français	360 heures	10 heures
Mathématiques	180 heures	5 heures
Langues vivantes (étrangères ou régionales)	54 heures	1 heure 30
Education physique et sportive	108 heures	3 heures
Enseignements artistiques	72 heures	2 heures
Questionner le monde Enseignement moral et civique (**)	90 heures	2 heures 30
Total	864 heures	24 heures (*)

(*) 10 heures hebdomadaires sont consacrées à des activités quotidiennes d'oral, de lecture et d'écriture qui prennent appui sur l'ensemble des champs disciplinaires.
(**) Enseignement moral et civique : 36 heures annuelles, soit 1 heure hebdomadaire dont 0 h 30 est consacrée à des situations pratiques favorisant l'expression orale.

Cycle de consolidation (CM1 et CM2)

DOMAINES DISCIPLINAIRES	HORAIRES	
	Durée annuelle	Durée hebdomadaire moyenne
Français	288 heures	8 heures
Mathématiques	180 heures	5 heures
Langues vivantes (étrangères ou régionales)	54 heures	1 heure 30
Education physique et sportive	108 heures	3 heures
Sciences et technologie	72 heures	2 heures
Enseignements artistiques	72 heures	2 heures
Histoire et géographie Enseignement moral et civique (**)	90 heures	2 heures 30
Total	864 heures	24 heures (*)

(*) 12 heures hebdomadaires sont consacrées à des activités quotidiennes d'oral, de lecture et d'écriture qui prennent appui sur l'ensemble des champs disciplinaires.
(**) Enseignement moral et civique : 36 heures annuelles, soit 1 heure hebdomadaire dont 0 h 30 est consacrée à des situations pratiques favorisant l'expression orale.

Article 3 [En savoir plus sur cet article...](#) Sous réserve que l'horaire global annuel de chaque domaine disciplinaire soit assuré, la durée hebdomadaire des enseignements par domaine figurant à l'article 2 peut être ajustée en fonction des projets pédagogiques menés.

Article 4 [En savoir plus sur cet article...](#) Les temps de récréation, d'environ quinze minutes en école élémentaire et trente minutes en école maternelle, sont déterminés en fonction de la durée effective de la demi-journée d'enseignement. Le temps dévolu aux récréations est à imputer de manière équilibrée dans la semaine sur l'ensemble des domaines d'enseignement

Tableau de programmation des activités d'EPS

<u>Compétences spécifiques des programmes</u>				
	<i>Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets/ Adapter ses équilibres et ses déplacements à des contraintes variés</i>	<i>Adapter ses équilibres et ses déplacements à des contraintes variées/ Se repérer dans l'espace : réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage)</i>	<i>Collaborer, coopérer, s'opposer / Se construire comme personne singulière au sein d'un groupe / Apprendre en jouant : exercer des conduites motrices, expérimenter des règles et des rôles sociaux</i>	<i>Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique : découvrir ses possibilités de création en utilisant son corps, s'inscrire dans une réalisation de groupes, connaître et assumer les rôles d'acteurs et de spectateurs, participer à un projet collectif qui peut être porté au regard d'autre spectateurs</i>
<i>Petits</i>	<u>Activités :</u> 	<u>Activités :</u> 	<u>Activités :</u> 	<u>Activités :</u>
<i>Moyens</i>	<u>Activités :</u> 	<u>Activités :</u> 	<u>Activités :</u> 	<u>Activités :</u>
<i>Grands</i>	<u>Activités :</u> 	<u>Activités :</u> 	<u>Activités :</u> 	<u>Activités :</u>
<i>VERS</i>	<i>Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée</i>	<i>Adapter ses déplacements à des environnements variés</i>	<i>Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</i>	<i>S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique</i>

Activités-supports pour l'EPS : Programmation des activités physiques en maternelle

Se déplacer dans l'espace/ adapter ses déplacements à des contraintes variées	
Courir Sauter Lancer	<ul style="list-style-type: none"> • Courir pour battre son record: <ul style="list-style-type: none"> ○ Longtemps (2 à 3 min) sans s'essouffler sur une distance choisie : sur une distance repérable, ex : tours de cour. ○ Vite en ligne droite (5 sec) ○ Vite en franchissant 3 à 5 obstacles espacés de 1 à 2m
	<ul style="list-style-type: none"> • Sauter pour battre son record : <ul style="list-style-type: none"> ○ Le plus loin possible en arrivant sur ses pieds ○ Depuis un obstacle haut ○ Après quelques pas d'élan, en un ou plusieurs bonds
	<ul style="list-style-type: none"> • Lancer pour battre son record: <ul style="list-style-type: none"> ○ Des objets différents le plus loin possible avec ou sans élan sans sortir de la zone d'élan.
Adapter ses déplacements à des environnements variés/ se repérer dans l'espace/ décrire ou représenter un parcours simple	
Nager	<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir le milieu aquatique et s'y déplacer avec les bras et les jambes en autonomie (avec aide à la flottaison) en grande profondeur
Grimper	<ul style="list-style-type: none"> • Se déplacer sur des structures diverses, blocs (jusqu'à 2.5 m), en utilisant des chemins différents remettant en cause l'équilibre habituel
Se déplacer dans l'espace	<ul style="list-style-type: none"> • Retrouver des objets (que l'on vient de déposer) dans l'école ou dans des milieux familiers proches de l'école
Rouler	<ul style="list-style-type: none"> • Se déplacer avec tricycles, vélos, dans la cour, en ligne droite sur un parcours, savoir s'arrêter.
Glisser	<ul style="list-style-type: none"> • Patinage : se déplacer avec des patins sur la glace, roller... en ligne droite, en virage et savoir s'arrêter. • Glisser sur un plan incliné et maîtriser sa trajectoire
Gymnastique	<ul style="list-style-type: none"> • Se déplacer sur des structures diverses, en utilisant des chemins différents remettant en cause l'équilibre habituel
Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement/ accepter les contraintes de la vie collective	
Jeux de lutte	<ul style="list-style-type: none"> • S'opposer individuellement à un camarade dans un corps à corps pour lui retirer sa liberté d'action (grande section)
Jeux collectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser un répertoire le plus large possible d'actions élémentaires pour coopérer avec des partenaires et affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu • A travers des jeux traditionnels, s'engager dans un jeu avec son équipe, dans un espace délimité avec des rôles différents à jouer (un rôle à la fois dans la partie) • Transporter en courant des objets d'un point à un autre sans se faire toucher
S'exprimer sur un rythme musical ou non, avec ou sans engin/exprimer des sentiments ou des émotions par le geste ou le déplacement	
Danse	<p>Construire une courte séquence dansée pour communiquer aux autres des émotions:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Associer 2 ou 3 mouvements simples, phrase répétée et mémorisée • Exprimer corporellement des images, des personnages, des sentiments, des états • Se déplacer et faire des gestes en concordance avec la musique, le chant ou les autres élèves • S'exprimer de façon libre ou en suivant un rythme.

Compétences spécifiques des programmes				
dates	<i>Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée</i>	<i>Adapter ses déplacements à des environnements variés</i>	<i>Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</i>	<i>S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique</i>
C P	<u>Activités :</u>	<u>Activités :</u>	<u>Activités :</u>	<u>Activités :</u>
C E 1	<u>Activités :</u>	<u>Activités :</u>	<u>Activités :</u>	<u>Activités :</u>
C E 2	<u>Activités :</u>	<u>Activités :</u>	<u>Activités :</u>	<u>Activités :</u>
C M 1	<u>Activités :</u>	<u>Activités :</u>	<u>Activités :</u>	<u>Activités :</u>
C M 2	<u>Activités :</u>	<u>Activités :</u>	<u>Activités :</u>	<u>Activités :</u>

Programmation des activités physiques en élémentaire

Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée		
	CP CE1 CE2	CM1 CM2
Athlétisme	<p>Courir pour mesurer sa performance:</p> <ul style="list-style-type: none"> • longtemps sans s'essouffler (6 à 12 min) • vite : partir à un signal, franchir la ligne d'arrivée sans ralentir. (6 à 7 sec) • vite en franchissant 3 obstacles bas sans ralentir 	<p>Courir pour mesurer sa performance :</p> <ul style="list-style-type: none"> • longtemps et régulièrement (8 à 15 min) • vite : prendre un départ rapide et maintenir sa vitesse et franchir vite la ligne d'arrivée (8 à 9 sec) • vite avec obstacle : idem vitesse + franchir 3 haies basses sans ralentir • relais : parcourir une distance le plus vite possible à plusieurs en se passant un témoin sans ralentir.
	<p>Sauter pour mesurer sa performance:</p> <ul style="list-style-type: none"> • haut et se réceptionner après un élan court • loin en un ou plusieurs bonds et se réceptionner après un élan court 	<p>Sauter pour mesurer sa performance:</p> <ul style="list-style-type: none"> • haut : le plus haut possible au dessus d'un fil avec une impulsion un pied, après un élan court • Loin : le plus loin possible en un ou plusieurs bonds après un élan court sauter
	<p>Lancer pour mesurer sa performance:</p> <ul style="list-style-type: none"> • des objets légers ou lestés sans sortir de la zone d'élan avec un élan court 	<p>Lancer pour mesurer sa performance:</p> <ul style="list-style-type: none"> • lancer un engin (poids, javelot ou disque) de façon adaptée et le plus loin possible à partir d'une zone d'élan et dans une zone de réception délimitée après un élan adapté
<u>Natation</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Se délayer à différentes allures dans le milieu aquatique, à la surface et sous l'eau (15m minimum sans aide à la flottaison) 	<ul style="list-style-type: none"> • réaliser une performance en nageant vite ou longtemps (30m minimum)

Adapter ses déplacements à des environnements variés		
	CP CE1CE2	CM1 CM2
Natation	<ul style="list-style-type: none"> • s'adapter au milieu aquatique, réaliser des parcours divers sur et sous l'eau 	<ul style="list-style-type: none"> • réaliser des parcours subaquatiques, du sauvetage, des jeux...
Escalade	<ul style="list-style-type: none"> • réaliser un parcours choisi sans chuter (sur des structures d'escalade, bloc jusqu'à 3m) 	<ul style="list-style-type: none"> • réaliser un parcours horizontal de 5m de largeur sans assurage en utilisant différents types de prises • grimper sur des structures d'escalade ou en milieu naturel, avec assurage • assurer la sécurité du partenaire
Orientation	<ul style="list-style-type: none"> • retrouver des balises sur indications données par le groupe qui les a placées, dans des lieux proches plus ou moins connus, à partir de plans 	<ul style="list-style-type: none"> • marcher ou courir pour trouver 5 balises sur un parcours en étoile dans la forêt ou en site naturels inconnus, avec plans ou cartes
Activités nautiques	<ul style="list-style-type: none"> • se déplacer avec un canoë ou un kayak sur plan d'eau • se déplacer l'aide d'une embarcation à voile sur plan d'eau 	<ul style="list-style-type: none"> • se déplacer avec un canoë ou un kayak en rivière pour réaliser une performance • se déplacer l'aide d'une embarcation à voile sur plan d'eau ou sur la mer
Rouler	<ul style="list-style-type: none"> • vélo : maîtriser le déplacement à vélo dans des parcours d'habileté • VTT : réaliser un parcours simple en VTT • roller : se déplacer avec des rollers sur un parcours aménagé 	<ul style="list-style-type: none"> • vélo : faire une randonnée à vélo (1h au -) • VTT : réaliser un parcours en VTT en cherchant la performance • roller : se déplacer en roller pour des activités diverses (courses, jeux.)
Glisser	<ul style="list-style-type: none"> • patinage : se déplacer avec des patins sur la glace sur des parcours variés • ski : se déplacer à ski dans un milieu aménagé en maîtrisant ses trajectoires 	<ul style="list-style-type: none"> • patinage : se déplacer avec des patins sur la glace pour faire des activités diverses • ski : se déplacer à ski dans un milieu plus ou moins aménagé
Equitation	<ul style="list-style-type: none"> • se déplacer avec un poney en maîtrisant sa monture dans des déplacements à des allures variées. 	<ul style="list-style-type: none"> • maîtriser son poney pour participer des activités diverses : randonnée jeux...

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel		
	CP CE1CE2	CM1 CM2
Jeux de lutte Sports de combat	<ul style="list-style-type: none"> • s’opposer individuellement à un camarade dans un corps à corps pour lui retirer sa liberté d’action en utilisant des actions variées • résister à un adversaire 	<ul style="list-style-type: none"> • s’opposer individuellement à un camarade dans un corps à corps pour lui retirer sa liberté d’action • amener son adversaire au sol et l’immobiliser • réaliser et enchaîner des actions variées pour affronter un adversaire • adapter ses actions à l’adversaire • alterner les actions d’attaque et de défense
Jeux de raquette	<ul style="list-style-type: none"> • badminton : atteindre la cible adverse grâce à des frappes et trajectoires variées. • tennis (idem) 	<ul style="list-style-type: none"> • badminton : dans des tournois varier son jeu pour s’adapter à celui de l’adversaire et marquer des points. • tennis (idem) • tennis de table (idem)
Jeux collectifs	<ul style="list-style-type: none"> • jeux traditionnels : enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles d’attaquant et de défenseurs • jeux sportifs collectifs : enchaîner des actions simples pour coopérer avec des partenaires et s’opposer à une équipe dans des jeux pré-sportifs • comme attaquant : pour marquer des points ou aider ses partenaires à marquer • comme défenseur : pour empêcher les attaquants adverses de marquer des points • Se reconnaître attaquant ou défenseur dans les actions de jeu. 	<ul style="list-style-type: none"> • jeux collectifs: réaliser et enchaîner des actions de plus en plus complexes et variées pour coopérer avec des partenaires et s’opposer collectivement dans un jeu de type hand ball, foot ball, basket ball, rugby, kinball, tchouk ball, water polo...) • comme attaquant porteur de balle : progresser avec la balle et marquer ou passer à un partenaire mieux placé pour agir. Comme attaquant non porteur de balle : se démarquer dans des espaces libres pour recevoir la balle dans de bonnes conditions • comme défenseur : courir pour gêner le porteur de balle, s’interposer entre l’attaquant et le but (la cible). • Passer rapidement du rôle d’attaquant à celui de défenseur et réciproquement (cf. document d’application) • Arbitrer, manager...

S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique		
	CP CE1CE2	CM1 CM2
Danse	<p>Produire une séquence dansée seul ou à plusieurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exprimer corporellement des états, personnages, sentiments • Produire une gestuelle dansée (gestuelle habituelle transformée) utilisant l'espace, le temps, l'énergie • Composer à partir de 3 mouvements liés au moins, avec des intentions choisies (direction, durée, rythme) • La séquence dansée doit comporter un début et une fin identifiés • Communiquer aux autres des émotions ou des sentiments 	<p>Produire une séquence dansée seul ou à plusieurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exprimer corporellement des états, images, sentiments, à partir de supports divers (musique, textes, tableaux.) • Produire une gestuelle dansée intentionnelle utilisant l'espace, le temps, l'énergie les relations et leurs variations • Composer à partir de 5 mouvements liés au moins, choisis intentionnellement dans leur forme, durée... pour donner du sens à la production • Communiquer aux autres des émotions ou des sentiments
Cirque Acrosport Gymnastique G Rythmique	<p>Présenter seul ou à plusieurs un numéro,</p> <ul style="list-style-type: none"> • enchaînement de 3 actions au moins (pris dans 1 des familles d'action) • comprenant un début un milieu et une fin, • afin de communiquer aux autres des sentiments ou des émotions. 	<p>Présenter seul ou à plusieurs un numéro,</p> <ul style="list-style-type: none"> • Enchaînement de 5 actions au moins (pris dans plusieurs familles d'action : acrobatie, activité d'équilibre, manipulation/ jonglerie, expression) • Comprenant un début un milieu et une fin, • Afin de communiquer aux autres des sentiments ou des émotions.

Fiche enseignant

Activités enseignées en 20 / 20 dans votre classe

Ecole :

Classe :

Cycle :

Nombre de séance	Activité	Domaine des programmes

B.O.

Bulletin officiel spécial n° 2 du 26 mars 2015

Annexe 2 : programme de l'école maternelle

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

La pratique d'activités physiques et artistiques contribue au développement moteur, sensoriel, affectif, intellectuel et relationnel des enfants. Ces activités mobilisent, stimulent, enrichissent l'imaginaire et sont l'occasion d'éprouver des émotions, des sensations nouvelles. Elles permettent aux enfants d'explorer leurs possibilités physiques, d'élargir et d'affiner leurs habiletés motrices, de maîtriser de nouveaux équilibres. Elles les aident à construire leur latéralité, l'image orientée de leur propre corps et à mieux se situer dans l'espace et dans le temps.

Ces expériences corporelles visent également à développer la coopération, à établir des rapports constructifs à l'autre, dans le respect des différences, et contribuer ainsi à la socialisation. La participation de tous les enfants à l'ensemble des activités physiques proposées, l'organisation et les démarches mises en œuvre cherchent à lutter contre les stéréotypes et contribuent à la construction de l'égalité entre filles et garçons. Les activités physiques participent d'une éducation à la santé en conduisant tous les enfants, quelles que soient leurs « performances », à éprouver le plaisir du mouvement et de l'effort, à mieux connaître leur corps pour le respecter.

2.1. Objectifs visés et éléments de progressivité

À leur arrivée à l'école maternelle, tous les enfants ne sont pas au même niveau de développement moteur. Ils n'ont pas réalisé les mêmes expériences corporelles et celles-ci ont pris des sens différents en fonction des contextes dans lesquels elles se sont déroulées. Le choix des activités physiques variées, prenant toujours des formes adaptées à l'âge des enfants, relève de l'enseignant, dans le cadre d'une programmation de classe et de cycle pour permettre d'atteindre les quatre objectifs caractéristiques de ce domaine d'apprentissage. Le besoin de mouvement des enfants est réel. Il est donc impératif d'organiser une séance quotidienne (de trente à quarante-cinq minutes environ, selon la nature des activités, l'organisation choisie, l'intensité des actions réalisées, le moment dans l'année, les comportements des enfants...). Ces séances doivent être organisées en cycles de durée suffisante pour que les enfants disposent d'un temps qui garantisse une véritable exploration et permette la construction de conquêtes motrices significatives.

Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets

Peu à peu, parce qu'il est sollicité par l'enseignant pour constater les résultats de ses actions, l'enfant prend plaisir à s'investir plus longuement dans les situations d'apprentissage qui lui sont proposées. Il découvre la possibilité d'enchaîner des comportements moteurs pour assurer une continuité d'action (prendre une balle, puis courir pour franchir un obstacle, puis viser une cible pour la faire tomber, puis repartir au point de départ pour prendre un nouveau projectile...). Il apprend à fournir des efforts dans la durée, à chercher à parcourir plus de distance dans un temps donné (« matérialisé » par un sablier, une chanson enregistrée...).

En agissant sur et avec des objets de tailles, de formes ou de poids différents (balles, ballons, sacs de graines, anneaux...), l'enfant en expérimente les propriétés, découvre des utilisations possibles (lancer, attraper, faire rouler...), essaie de reproduire un effet qu'il a obtenu au hasard des tâtonnements. Il progresse dans la perception et l'anticipation de la trajectoire d'un objet dans l'espace qui sont, même après l'âge de cinq ans, encore difficiles.

Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés

Certains des plus jeunes enfants ont besoin de temps pour conquérir des espaces nouveaux ou s'engager dans des environnements inconnus. D'autres, au contraire, investissent d'emblée les propositions nouvelles sans appréhension mais également sans conscience des risques potentiels. Dans tous les cas, l'enseignant amène les enfants à découvrir leurs possibilités, en proposant des situations qui leur permettent d'explorer et d'étendre (repousser) leurs limites. Il les invite à mettre en jeu des conduites motrices inhabituelles (escalader, se suspendre, ramper...), à développer de nouveaux équilibres (se renverser, rouler, se laisser flotter...), à

découvrir des espaces inconnus ou caractérisés par leur incertitude (piscine, patinoire, parc, forêt...). Pour les enfants autour de quatre ans, l'enseignant enrichit ces expérimentations à l'aide de matériels sollicitant l'équilibre (patins, échasses...), permettant de nouveaux modes de déplacement (tricycles, draisienne, vélos, trottinettes...). Il attire l'attention des enfants sur leur propre sécurité et celle des autres, dans des situations pédagogiques dont le niveau de risque objectif est contrôlé par l'adulte.

Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique

Les situations proposées à l'enfant lui permettent de découvrir et d'affirmer ses propres possibilités d'improvisation, d'invention et de création en utilisant son corps. L'enseignant utilise des supports sonores variés (musiques, bruitages, paysages sonores...) ou, au contraire, développe l'écoute de soi et des autres au travers du silence. Il met à la disposition des enfants des objets initiant ou prolongeant le mouvement (voiles, plumes, feuilles...), notamment pour les plus jeunes d'entre eux. Il propose des aménagements d'espace adaptés, réels ou fictifs, incitant à de nouvelles expérimentations. Il amène à s'inscrire dans une réalisation de groupe. L'aller-retour entre les rôles d'acteurs et de spectateurs permet aux plus grands de mieux saisir les différentes dimensions de l'activité, les enjeux visés, le sens du progrès. L'enfant participe ainsi à un projet collectif qui peut être porté au regard d'autres spectateurs, extérieurs au groupe classe.

Collaborer, coopérer, s'opposer

Pour le jeune enfant, l'école est le plus souvent le lieu d'une première découverte des jeux moteurs vécus en collectif. La fonction de ce collectif, l'appropriation de différents modes d'organisation, le partage du matériel et la compréhension des rôles nécessitent des apprentissages. Les règles communes (délimitations de l'espace, but du jeu, droits et interdits ...) sont une des conditions du plaisir de jouer, dans le respect des autres.

Pour les plus jeunes, l'atteinte d'un but commun se fait tout d'abord par l'association d'actions réalisées en parallèle, sans réelle coordination. Il s'agit, dans les formes de jeu les plus simples, de comprendre et de s'approprier un seul rôle. L'exercice de rôles différents instaure les premières collaborations (vider une zone des objets qui s'y trouvent, collaborer afin de les échanger, les transporter, les ranger dans un autre camp...). Puis, sont proposées des situations dans lesquelles existe un réel antagonisme des intentions (dérober des objets, poursuivre des joueurs pour les attraper, s'échapper pour les éviter...) ou une réversibilité des statuts des joueurs (si le chat touche la souris, celle-ci devient chat à sa place...).

D'autres situations ludiques permettent aux plus grands d'entrer au contact du corps de l'autre, d'apprendre à le respecter et d'explorer des actions en relation avec des intentions de coopération ou d'opposition spécifiques (saisir, soulever, pousser, tirer, immobiliser...). Que ce soit dans ces jeux à deux ou dans des jeux de groupe, tous peuvent utilement s'approprier des rôles sociaux variés : arbitre, observateur, responsable de la marque ou de la durée du jeu.

2.2. Ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle

- Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.
- Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.
- Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.
- Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.
- Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.
- Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

Éducation physique et sportive cycle 2

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

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

- Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps
- S'approprier, par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils
- Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités
- Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière
- S'approprier une culture physique sportive et artistique

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

- Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée
- Adapter ses déplacements à des environnements variés
- S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique
- Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

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

Spécificités du cycle 2

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

Compétences travaillées	Domaines du socle
Développer sa motricité et construire un langage du corps <ul style="list-style-type: none"> • Prendre conscience des différentes ressources à mobiliser pour agir avec son corps. • Adapter sa motricité à des environnements variés. • S'exprimer par son corps et accepter de se montrer à autrui. 	1
S'approprier seul ou à plusieurs, par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre <ul style="list-style-type: none"> • Apprendre par essai-erreur en utilisant les effets de son action. • Apprendre à planifier son action avant de la réaliser. 	2
Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble <ul style="list-style-type: none"> • Assumer les rôles spécifiques aux différentes APSA (joueur, coach, arbitre, juge, médiateur, organisateur...). • Élaborer, respecter et faire respecter règles et règlements. • Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d'un groupe. 	3
Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière <ul style="list-style-type: none"> • Découvrir les principes d'une bonne hygiène de vie, à des fins de santé et de bien-être. • Ne pas se mettre en danger par un engagement physique dont l'intensité excède ses qualités physiques. 	4
S'approprier une culture physique sportive et artistique <ul style="list-style-type: none"> • Découvrir la variété des activités et des spectacles sportifs. • Exprimer des intentions et des émotions par son corps dans un projet artistique individuel ou collectif. 	5

Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée

Attendus de fin de cycle	
<ul style="list-style-type: none"> - Courir, sauter, lancer à des intensités et des durées variables dans des contextes adaptés. - Savoir différencier : courir vite et courir longtemps / lancer loin et lancer précis / sauter haut et sauter loin. - Accepter de viser une performance mesurée et de se confronter aux autres. - Remplir quelques rôles spécifiques. 	
Compétences travaillées pendant le cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
<p>Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser les actions motrices ; courir, sauter, lancer.</p> <p>Utiliser sa main d'adresse et son pied d'appel et construire une adresse gestuelle et corporelle bilatérale.</p> <p>Mobiliser de façon optimale ses ressources pour produire des efforts à des intensités variables.</p> <p>Pendant l'action, prendre des repères extérieurs à son corps pour percevoir : espace, temps, durée et effort.</p> <p>Respecter les règles de sécurité édictées par le professeur.</p>	<p>Activités athlétiques aménagées.</p>
Repères de progressivité	
<p>Quelle que soit l'activité athlétique, l'enjeu est de confronter l'élève à une performance qu'il peut évaluer. Il doit, tout au long du cycle, en mobilisant toutes ses ressources, agir sur des éléments de sa motricité spontanée pour en améliorer la performance.</p>	

Adapter ses déplacements à des environnements variés

Attendus de fin de cycle	
<ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer dans l'eau sur une quinzaine de mètres sans appui et après un temps d'immersion. - Réaliser un parcours en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel. L'espace est aménagé et sécurisé. - Respecter les règles de sécurité qui s'appliquent. 	
Compétences travaillées pendant le cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
<p>Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser les actions motrices.</p> <p>S'engager sans appréhension pour se déplacer dans différents environnements.</p> <p>Lire le milieu et adapter ses déplacements à ses contraintes.</p> <p>Respecter les règles essentielles de sécurité.</p> <p>Reconnaître une situation à risque.</p>	<p>Natation, activités de roule et de glisse, activités nautiques, équitation, parcours d'orientation, parcours d'escalade, etc.</p>
Repères de progressivité	
<p>En natation, les activités proposées permettent de passer de réponses motrices naturelles (découvrir le milieu, y évoluer en confiance) à des formes plus élaborées (flotter, se repérer) et plus techniques (se déplacer). L'objectif est de passer d'un équilibre vertical à un équilibre horizontal de nageur, d'une respiration réflexe à une respiration adaptée, puis passer d'une propulsion essentiellement basée sur les jambes à une propulsion essentiellement basée sur les bras.</p> <p>Tout au long du cycle, les activités d'orientation doivent se dérouler dans des espaces de plus en plus vastes et de moins en moins connus ; les déplacements doivent, au fur et à mesure de l'âge, demander l'utilisation de codes de plus en plus symboliques. Au fur et à mesure du cycle, la maîtrise des engins doit amener les élèves à se déplacer dans des milieux de moins en moins protégés et de plus en plus difficiles.</p>	

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

Attendus de fin de cycle	
<ul style="list-style-type: none"> - Mobiliser le pouvoir expressif du corps, en reproduisant une séquence simple d'actions apprise ou en présentant une action inventée. - S'adapter au rythme, mémoriser des pas, des figures, des éléments et des enchaînements pour réaliser des actions individuelles et collectives. 	
Compétences travaillées pendant le cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
<p>S'exposer aux autres : s'engager avec facilité dans des situations d'expression personnelle sans crainte de se montrer.</p> <p>Exploiter le pouvoir expressif du corps en transformant sa motricité et en construisant un répertoire d'actions nouvelles à visée esthétique.</p> <p>S'engager en sécurité dans des situations acrobatiques en construisant de nouveaux pouvoirs moteurs.</p> <p>Synchroniser ses actions avec celles de partenaires.</p>	<p>Danses collectives, danse de création, activités gymniques, arts du cirque.</p>
<p>Repères de progressivité</p> <p>Les activités expressives, artistiques, esthétiques ou acrobatiques proposées présentent une progressivité en termes de longueur, de difficultés d'exécution. L'élève évolue au cours du cycle en montrant une pratique de plus en plus élaborée, en passant progressivement de l'exécutant à la composition et à la chorégraphie simple. Lors des activités gymniques, il réalise des actions de plus en plus tournées et renversées, de plus en plus aériennes, de plus en plus manuelles, de plus en plus coordonnées. Il réalise progressivement des actions « acrobatiques » mettant en jeu l'équilibre (recherche d'exploits) et pouvant revêtir un caractère esthétique.</p>	

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Attendus de fin de cycle	
<p>Dans des situations aménagées et très variées,</p> <ul style="list-style-type: none"> - S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu. - Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples. - Connaître le but du jeu. - Reconnaître ses partenaires et ses adversaires. 	
Compétences travaillées pendant le cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
<p>Rechercher le gain du jeu, de la rencontre.</p> <p>Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible.</p> <p>Accepter l'opposition et la coopération.</p> <p>S'adapter aux actions d'un adversaire.</p> <p>Coordonner des actions motrices simples.</p> <p>S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.</p> <p>Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.</p>	<p>Jeux traditionnels simples (gagne-terrain, béret, balle au capitaine, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon (à effectifs réduits), jeux pré-sportifs, jeux de lutte, jeux de raquettes.</p>
<p>Repères de progressivité</p> <p>Tout au long du cycle, la pratique d'activités collectives doit amener l'élève à se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux vécus et respecter les règles. Au cours du cycle, l'élève affronte seul un adversaire afin d'obtenir le gain du jeu, de développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur et de comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues).</p>	

Croisements entre enseignements

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

En lien avec l'enseignement « Questionner le monde », l'éducation physique et sportive participe à l'éducation à la santé et à la sécurité. Elle contribue pleinement à l'acquisition des notions relatives à l'espace et au temps introduites en mathématiques et dans l'enseignement « Questionner le monde ». Toujours en mathématiques, les élèves peuvent utiliser différents modes de représentation (chiffres, graphiques, tableaux) pour rendre compte des performances réalisées et de leur évolution (exemple : graphique pour rendre compte de l'évolution de ses performances au cours du cycle, tableau ou graphique pour comparer les performances de plusieurs élèves).

En articulation avec l'enseignement moral et civique, les activités de cet enseignement créent les conditions d'apprentissage de comportements citoyens pour organiser un groupe, respecter les règles et autrui, accepter l'autre avec ses différences, développer l'estime de soi et regarder avec bienveillance la prestation de camarades.

Une langue vivante étrangère ou régionale peut être utilisée, par exemple pour donner les consignes de jeu ou de travail.

La danse, activité physique et artistique, approchée dans toutes ses formes, permet de faire le lien avec les activités artistiques.

Éducation physique et sportive cycle 3

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

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

- Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps
- S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils
- Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités
- Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière
- S'approprier une culture physique sportive et artistique

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

- Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée
- Adapter ses déplacements à des environnements variés
- S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique
- Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

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

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

En complément de l'éducation physique et sportive, l'association sportive du collège constitue une occasion, pour tous les élèves volontaires, de prolonger leur pratique physique dans un cadre associatif, de vivre de nouvelles expériences et de prendre en charge des responsabilités.

À l'issue du cycle 3, tous les élèves doivent avoir atteint le niveau attendu de compétence dans au moins une activité physique par champ d'apprentissage.

Compétences travaillées	Domaines du socle
<p>Développer sa motricité et construire un langage du corps</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adapter sa motricité à des situations variées. • Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité. • Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente. 	1
<p>S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres. • Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace. • Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions. 	2
<p>Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités</p> <ul style="list-style-type: none"> • Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur...). • Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements. • Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées. • S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives. 	3
<p>Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière</p> <ul style="list-style-type: none"> • Évaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école. • Connaître et appliquer des principes d'une bonne hygiène de vie. • Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger. 	4
<p>S'approprier une culture physique sportive et artistique</p> <ul style="list-style-type: none"> • Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine. • Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives. 	5

Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée

Attendus de fin de cycle	
<p>Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin. Combiner une course un saut un lancer pour faire la meilleure performance cumulée. Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques. Assumer les rôles de chronométreur et d'observateur.</p>	
Compétences travaillées pendant le cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
<ul style="list-style-type: none"> - Combiner des actions simples : courir-lancer ; courir-sauter. - Mobiliser ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible dans des activités athlétiques variées (courses, sauts, lancers). - Appliquer des principes simples pour améliorer la performance dans des activités athlétiques et/ou nautiques. - Utiliser sa vitesse pour aller plus loin, ou plus haut. - Rester horizontalement et sans appui en équilibre dans l'eau. - Pendant la pratique, prendre des repères extérieurs et des repères sur son corps pour contrôler son déplacement et son effort. - Utiliser des outils de mesures simples pour évaluer sa performance. - Respecter les règles des activités. - Passer par les différents rôles sociaux. 	<p>Activités athlétiques (courses, sauts, lancers) et natation.</p>
<p>Repères de progressivité Des aménagements sont envisageables pour permettre aux élèves d'exploiter au mieux leurs ressources pour produire une performance maximale, source de plaisir. Privilégier la variété des situations qui permettent d'exploiter différents types de ressources dans un temps d'engagement moteur conséquent. Les retours sur leurs actions permettent aux élèves de progresser.</p>	

Adapter ses déplacements à des environnements variés

Attendus de fin de cycle	
<p>Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel. Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement. Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème. Valider l'attestation scolaire du savoir nager (ASSN), conformément à l'arrêté du 9 juillet 2015.</p>	
Compétences travaillées pendant le cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
<ul style="list-style-type: none"> - Conduire un déplacement sans appréhension et en toute sécurité. - Adapter son déplacement aux différents milieux. - Tenir compte du milieu et de ses évolutions (vent, eau, végétation etc.). - Gérer son effort pour pouvoir revenir au point de départ. - Aider l'autre. 	<p>Activité de roule et de glisse, activités nautiques, équitation, parcours d'orientation, parcours d'escalade, savoir nager, etc.</p>
<p>Repères de progressivité La natation fera l'objet, dans la mesure du possible, d'un enseignement sur chaque année du cycle. Les activités d'orientation peuvent être programmées, quel que soit le lieu d'implantation de l'établissement. Les autres activités physiques de pleine nature seront abordées si les ressources locales ou l'organisation d'un séjour avec nuitées le permettent.</p>	

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

Attendus de fin de cycle	
<p>Réaliser en petits groupes deux séquences : une à visée acrobatique destinée à être jugée, une autre à visée artistique destinée à être appréciée et à émouvoir. Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer. Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres.</p>	
Compétences travaillées pendant le cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser le pouvoir expressif du corps de différentes façons. - Enrichir son répertoire d'actions afin de communiquer une intention ou une émotion. - S'engager dans des actions artistiques ou acrobatiques destinées à être présentées aux autres en maîtrisant les risques et ses émotions. - Mobiliser son imaginaire pour créer du sens et de l'émotion, dans des prestations collectives. 	<p>Danses collectives, activités gymniques, arts du cirque, danse de création.</p>
Repères de progressivité	
<p>Les activités artistiques et acrobatiques peuvent être organisées sur chacune des 3 années du cycle, en exploitant les ressources et les manifestations sportives locales.</p>	

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Attendus de fin de cycle	
<p>En situation aménagée ou à effectif réduit, S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque. Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu. Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre. Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe. Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.</p>	
Compétences travaillées pendant le cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
<ul style="list-style-type: none"> - Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples. - Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires. - Coordonner des actions motrices simples. - Se reconnaître attaquant / défenseur. - Coopérer pour attaquer et défendre. - Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur. - S'informer pour agir. 	<p>Jeux traditionnels plus complexes (thèque, béré, balle au capitaine, poules- vipères- renards, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon et jeux pré-sportifs collectifs (type handball, basket- ball, football, rugby, volley-ball...), jeux de combats (de préhension), jeux de raquettes (badminton, tennis).</p>
Repères de progressivité	
<p>Tout au long du cycle, la pratique d'activités collectives doit amener l'élève à se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux vécus et respecter les règles. Au cours du cycle, l'élève affronte seul un adversaire afin d'obtenir le gain du jeu, de développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur et de comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues).</p>	

Croisements entre enseignements

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

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

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

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

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

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

Programmation par période cycle 1

Noter le(s) jour(s), la durée des séances/Se fixer un objectif d'apprentissage par année par activité

Cycle 1		Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
<i>Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets</i> Courir Sauter lancer	PS					
	MS					
	GS					
<i>Adapter ses déplacements à des contraintes et des environnements variés</i> Nager Grimper Se déplacer dans l'espace Rouler Glisser Gymnastique	PS					
	MS					
	GS					
<i>Collaborer, coopérer, s'opposer</i> Jeux de lutte Jeux collectifs	PS					
	MS					
	GS					
<i>Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique</i> Danse	PS					
	MS					
	GS					

Programmation par période cycle 2/3

Noter le(s) jour(s), la durée des séances/Se fixer un objectif d'apprentissage par année par activité

Cycles 2/3		Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Produire une performance maximale mesurée à une échéance donnée Cycle 2 Athlétisme Cycle 3 Athlétisme Natation	CP					
	CE1					
	CE2					
	CM1					
	CM2					
Adapter ses déplacements à des environnements variés Natation Escalade Orientation Activités nautiques Rouler Glisser Equitation	CP					
	CE1					
	CE2					
	CM1					
	CM2					
Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement Jeux de lutte Jeux de raquette Jeux collectifs Jeux d'opposition	CP					
	CE1					
	CE2					
	CM1					
	CM2					
S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique Danse Cirque Acrosport Gymnastique Gymnastique rythmique	CP					
	CE1					
	CE2					
	CM1					
	CM2					