

Repères de progressivité : DOMAINE : EPS 2

Chaque cycle des programmes (C2,C3,C4) doit permettre aux élèves de rencontrer les 4 champs d'apprentissage. Un projet pédagogique définit un parcours de formation équilibré, et progressif, adapté aux caractéristiques des élèves, aux capacités matériels et équipements disponibles, aux ressources humaines mobilisables.

	<i>Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique</i>	ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE		
COMPÉTENCES	DOMAINES DU SOCLE	MATERNELLE	CYCLE 2	CYCLE 3
COMPÉTENCES	DOMAINES DU SOCLE	MATERNELLE	CP – CE1 – CE2 CM1 – CM2 – 6ème <i>ACTIVITE : Athlétique, nautiques, équitation, orientation, escalade, savoir nageri etc</i>	
Développer sa motricité et construire un langage du corps	1	<p>Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés <i>Découvrir ses possibilités, dans des situations permettant d'explorer et d'étendre (repousser) ses limites.</i></p> <p>2-3ans l'enfant explore différents espaces suscitant des actions motrices variées (monter, descendre, escalader, se déplacer à quatre pattes ou debout, ramper, glisser, franchir, sauter, s'équilibrer, rouler, etc.) et déstabilisent les équilibres habituels. - Il expérimente différentes façons de se mouvoir en sollicitant différents appuis (mains, pieds, genoux, ventre, dos, etc.). - Il crée son propre itinéraire dans un espace aménagé (se déplacer sur des éléments sans poser les pieds au sol, terminer son parcours par un saut, etc.).</p> <p>3-4ans L'enfant expérimente des actions nécessitant une perte d'équilibre plus importante (marcher à reculons, se suspendre par les bras, tourner, se balancer, voler, etc.). - Il se déplace en tenant compte de différentes contraintes (se déplacer à quatre pattes sur un parcours, n'utiliser que les pieds et les mains, etc.).</p> <p>4-6 ans : L'enfant travaille la perte d'équilibre plus importante (se suspendre avec un bras, par les pieds, se déplacer en étant suspendu, faire le tour d'une barre, etc.). - Il maîtrise sa trajectoire dans l'espace et les effets de ses actions dans la réalisation de figures acrobatiques ou gymniques. <i>Mettre en jeu des conduites motrices inhabituelles (escalader, se suspendre, ramper...).</i></p> <p>2-3ans Utilisation de différents véhicules (porteurs, trottinettes, draisiennes, tricycles, etc.) qui déstabilisent les équilibres habituels et engagent des actions motrices spécifiques (sauter, ramper, rouler, grimper, se propulser avec son ou ses pieds, pédaler, etc.). - utilisation d'un répertoire varié d'actions diversifiées pour s'adapter aux aléas d'un parcours.</p> <p>3-4 ans : Coordination des appuis pour monter, escalader, enjamber, etc. - Recherche de différentes façons de franchir des obstacles ou de réaliser une action (sauter, rouler, se déplacer avec les pieds, les mains, etc.). - l'élève s'engage dans des enchaînements d'actions plus complexes en anticipant ses gestes pour assurer la continuité du mouvement.</p> <p>4-6 ans : Progression, persévérance dans « l'effort de » pour adopter des gestes de plus en plus précis et maîtrisés. - l'élève prend plaisir à accomplir des « exploits ». - Il comprend les principaux objectifs poursuivis par le</p>	<p>Coordonner et enchaîner des actions motrices caractérisées par leur force, leur vitesse, dans des espaces et avec différents matériels, dans des types d'efforts variés, de plus en plus régulièrement, à une échéance donnée, pour égaler ou battre son propre record. Repérer, identifier (CP) puis chercher à stabiliser (à partir du CE1) sa performance (pouvoir la reproduire 4 fois sur 5). Utiliser sa main d'adresse et son pied d'appel et construire une adresse gestuelle et corporelle bilatérale. Mobiliser ses ressources pour produire des efforts à des intensités variables. Pendant l'action, prendre des repères extérieurs à son corps pour percevoir : espace, temps, durée et effort. Respecter les règles de sécurité édictées par le professeur.</p> <p>Adapter sa motricité à des environnements variés.</p> <p>Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser les actions motrices. Natation, activités de roule et de glisse, activités nautiques, équitation, parcours d'orientation, parcours d'escalade) 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. S'engager sans appréhension pour se déplacer dans différents environnements. Lire le milieu et adapter ses déplacements à ses contraintes</p> <p>S'exprimer par son corps et accepter de se montrer à autrui. Exploiter le pouvoir expressif du corps en transformant sa motricité et en construisant un répertoire d'actions nouvelles à visée esthétique Synchroniser ses actions avec celles de partenaire</p>	<p>Coordonner et enchaîner des actions motrices caractérisées par leur force, leur vitesse, dans des espaces et avec différents matériels, dans des types d'efforts variés, (différentes allures, rapport entre vitesse, distance, durée) de plus en plus régulièrement, à une échéance donnée, pour égaler ou battre son propre record. Identifier / stabiliser/ améliorer sa performance 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> <p>Adapter sa motricité à des situations variées</p> <p>- conduire un déplacement sans appréhension et en toute sécurité -adapter son déplacement aux différents milieux (Natation, activités de roule et de glisse, activités nautiques, équitation, parcours d'orientation, parcours d'escalade)</p> <p>Exploiter le pouvoir expressif du corps en transformant sa motricité et en construisant un répertoire d'actions nouvelles à visée esthétique. S'engager en sécurité dans des situations acrobatiques en construisant de nouveaux pouvoirs moteurs. Synchroniser ses actions avec celles de partenaires.</p>

Repères de progressivité : DOMAINE : EPS 2

Chaque cycle des programmes (C2,C3,C4) doit permettre aux élèves de rencontrer les 4 champs d'apprentissage. Un projet pédagogique définit un parcours de formation équilibré, et progressif, adapté aux caractéristiques des élèves, aux capacités matériels et équipements disponibles, aux ressources humaines mobilisables.

		<p>projet d'activité (répondre à une contrainte du milieu dans le cadre d'un projet d'escalade ou s'engager dans la réalisation de figures acrobatiques).</p> <p>Développer de nouveaux équilibres (se renverser, rouler, se laisser flotter.) oser s'engager seul dans l'action (2-3ans), assure son équilibre avec des objets ou des véhicules inhabituels, se propulser pour maîtriser sa vitesse et sa trajectoire (3-4 ans). explorer des déplacements aquatiques en immergeant la tête dans l'eau (5-6ans).</p> <p>Découvrir des espaces inconnus ou caractérisés par leur incertitude (piscine, patinoire, parc, forêt...). L'enfant adapte ses contraintes aux déplacements dans un milieu inconnu ou incertain.(2-3 ans), adapte ses déplacements aux contraintes en utilisant la stratégie la plus efficace. (3-4 ans), utilise des indices spatiaux plus nombreux et le représente sur un plan à l'aide de dessins d'éléments remarquables, de photos, de plans, de maquettes, etc. mémorise un parcours, et élabore des représentations codées et légendées d'un parcours simple. – Il explore le milieu aquatique et participe a des jeux adaptés avec plaisir.</p> <p>Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir. – 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.</p>	<p>Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité tenir compte du milieu et de ses évolutions (vent, eau végétation etc) Gérer son effort pour pouvoir revenir au point de départ.</p>
<p>S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et les outils pour apprendre</p>	<p style="text-align: center;">2</p>	<p>Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets Constater les résultats de ses actions. - Prendre du plaisir à s'investir plus longuement dans les situations qui lui sont proposées L'enfant parcourt un espace avec un camarade, liés par la main ou par un objet et coordonne et régule sa vitesse, ses directions pour rester ensemble ou réaliser un trajet donné. - L'enfant mobilise son énergie (en courant vite, avec ou sans obstacles, ...) pour atteindre un repère d'espace, pour rattraper ou pour échapper à un pair.</p> <p>- Découvrir la possibilité d'enchaîner des comportements moteurs pour assurer une continuité d'action L'enfant explore différents trajets (en marchant, en sautillant, en courant, etc.) dans un milieu aménagé à l'aide de matériels divers, en ayant un but (vider sa caisse, jeu des déménageurs, etc.), en imitant dans ses déplacements, franchit les mêmes obstacles que son camarade (2-3 ans). - L'enfant saute de différentes façons (a 1 ou 2 pieds, dans un cerceau, sur des points de passages, etc.), en contre-bas pour atteindre une zone au sol. - Il se réceptionne dans des espaces différents et/ou de matériaux différents (tapis mou ou dur, sable, bitume, etc.). (3-4 ans) - L'enfant affine ses actions pour enchaîner plusieurs sauts, ou une course et un saut en se réceptionnant à un ou deux pieds, ou une course et un lancer. - Il expérimente différentes façons de sauter loin pour atteindre des zones différentes (matérialisées par des couleurs, des traces, des repères, etc.) et mesure les</p>	<p>Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres</p> <p>Apprendre par essai-erreur en utilisant les effets de son action.</p> <p>Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace</p> <p>Apprendre à planifier son action avant de la réaliser.</p> <p>Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions</p>

Repères de progressivité : DOMAINE : EPS 2

Chaque cycle des programmes (C2,C3,C4) doit permettre aux élèves de rencontrer les 4 champs d'apprentissage. Un projet pédagogique définit un parcours de formation équilibré, et progressif, adapté aux caractéristiques des élèves, aux capacités matériels et équipements disponibles, aux ressources humaines mobilisables.

		<p>effets produits.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apprendre à fournir des efforts dans la durée - Chercher à parcourir plus de distance dans un temps donné (« matérialisé » par un sablier, une chanson enregistrée) - Expérimenter les propriétés des objets de tailles, de formes ou de poids différents, découvrir des utilisations possibles (lancer, attraper, faire rouler...), reproduire un effet obtenu au hasard des tâtonnements. <p>L'enfant joue avec des objets de tailles et de poids différents, travaille une même action avec différents objets. (2/3 ans)</p> <ul style="list-style-type: none"> -- L'enfant recherche différentes façons de lancer haut, loin ou précis.3-4 ans - L'enfant expérimente des solutions multiples de lancer (à une main, à deux mains, au pied, etc.) en tournant, en se déplaçant (4-6 ans). - Découvrir les utilisations possibles (lancer, attraper, faire rouler...) - Progresser dans la perception et l'anticipation de la trajectoire d'un objet dans l'espace <ul style="list-style-type: none"> - attendus fin de maternelle - Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir. - Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis. 	
<p>Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble</p>	<p style="text-align: center;">3</p>	<p>Collaborer, coopérer, s'opposer Comprendre et respecter les règles communes.</p> <p>L'enfant respecte une règle simple, respecte l'autre. (2-3ans)</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'enfant respecte des règles simples et comprend leur évolution (3-4ans). - L'enfant respecte les règles de sécurité (pour lui et les autres), il comprend et respecte une règle donnée (4-6 ans). - Comprendre et s'approprier un rôle. - L'enfant s'inscrit dans des jeux caractérisés par opposition modérée (jeux de poursuite). (2-3ans) - L'enfant vit et comprend des rôles différents dans un même jeu (poursuivre ou s'échapper, protéger une zone ou dérober des objets, défendre des cibles...) - Il adapte ses réponses motrices dans un jeu ou il tient des rôles différents successifs, ou il coopère avec son équipe, il participe à des jeux en alternant les rôles d'attaquant et défenseur etc... <p>Collaborer pour échanger, transporter, ranger des objets.</p> <p>L'enfant perçoit l'intérêt d'associer ses actions à celles des autres pour atteindre un but commun (coopérer avec ses partenaires, chercher à atteindre le but commun, accepter de perdre, etc.).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il recherche des solutions pour atteindre un effet donné (faire tomber des cibles, transporter des objets dans des cibles, etc.). - Il découvre la notion de partenaire et d'entraide (se faire délivrer, échanger, etc.) et la notion d'adversaire (éviter, se faire attraper, etc.). - Il met en relation le résultat et la manière de faire pour affiner les choix tactiques et les prises d'information (percevoir et utiliser des espaces libres, 	<p>Assumer les rôles spécifiques aux différentes APSA (joueur, coach, arbitre, juge, médiateur, organisateur)</p> <p>Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur, ...)</p> <p><i>Se reconnaître attaquant / défenseur. /Coopérer pour attaquer et défendre./ Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur. (jeux traditionnels jeux collectifs avec ou sans ballon et jeux pré-sportifs</i></p> <p>collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball...), jeux de combats (de préhension), jeux de raquettes (badminton, tennis).</p> <p><i>- développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur et de comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues).</i></p> <p>Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements</p> <p>Élaborer, respecter et faire respecter règles et règlements. <i>Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible</i></p> <p>Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d'un groupe. <i>S'adapter aux actions d'un adversaire/ S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres</i></p> <p>S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives</p>

Repères de progressivité : DOMAINE : EPS 2

Chaque cycle des programmes (C2,C3,C4) doit permettre aux élèves de rencontrer les 4 champs d'apprentissage. Un projet pédagogique définit un parcours de formation équilibré, et progressif, adapté aux caractéristiques des élèves, aux capacités matériels et équipements disponibles, aux ressources humaines mobilisables.

		<p>prendre des informations sur le positionnement de l'adversaire ou du partenaire). Il oralise les stratégies utilisées.</p> <p>Explorer des actions en relation avec des intentions de coopération ou d'opposition spécifiques.</p> <p>- Entrer en contact du corps de l'autre, apprendre à le respecter.</p> <p>L'enfant collabore a plusieurs pour : saisir, soulever, pousser, tirer, pour déplacer des camarades en tirant, poussant, soulevant, etc.). 2-4ans)</p> <p>4-6ans</p> <p>- Il construit une opposition à distance en explorant des actions en relation avec des intentions de coopération ou d'opposition plus spécifiques (se déplacer, se placer pour saisir, agir sur le corps de l'autre)</p> <p>- Il enchaîne différentes actions : attraper, tirer, pousser mais aussi, résister, se protéger, etc. tout en apprenant à anticiper les déséquilibres, les chutes etc. Tenir différents rôles : arbitre, observateur, responsable de la marque ou de la durée du jeu.</p> <p>Attendu fin de maternelle : Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.</p>	
<p>Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière</p>	<p style="text-align: center;">4</p>		<p>Découvrir les principes d'une bonne hygiène de vie, à des fins de santé et de bien-être.</p> <p>Ne pas se mettre en danger par un engagement physique dont l'intensité excède ses qualités physiques.</p>
<p>S'approprier une culture physique sportive et artistique</p>	<p style="text-align: center;">5</p>	<p>Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique</p> <p>Mobiliser et enrichir son imaginaire en transformant ses façons usuelles d'agir et de se déplacer.</p> <p>- Mettre en jeu et en scène une expression poétique du mouvement.</p> <p>- Ouvrir leur regard sur les modes d'expression des autres, sur la manière dont ceux-ci traduisent différemment leur ressenti.</p> <p>-Lors d'un projet commun (danse, jeu (théâtre), mime, etc.) l'enfant invente, assemble des propositions simples personnelles ou partagées. Il s'approprie l'espace scénique et ses contraintes.</p> <p>- Grâce aux temps d'observation et d'échanges, il devient progressivement un spectateur actif et attentif utilisant un vocabulaire adapté.</p>	<p>Connaitre et appliquer des principes d'une bonne hygiène de vie</p> <p>Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger</p> <p>Évaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école</p> <p>Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine</p> <p>Découvrir la variété des activités et des spectacles sportifs.</p> <p>- Mobiliser le pouvoir expressif du corps, en reproduisant une séquence simple d'actions apprises ou en présentant une action inventée.</p> <p>- S'adapter au rythme, mémoriser des pas, des figures, des éléments et des enchaînements pour réaliser des actions individuelles et collectives (Danses collectives, danse de création, activités gymniques, arts du cirque)</p> <p>Exprimer des intentions et des émotions par son corps dans un projet artistique individuel ou collectif.</p> <p>Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives.</p> <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 dans des actions artistiques ou acrobatiques destinées à être présentées aux autres en maîtrisant les risques et ses émotions.</p> <p>Synchroniser ses actions avec celles de partenaires. Utiliser le pouvoir expressif du corps de différentes façons.</p> <p>- Enrichir son répertoire d'actions afin de communiquer une intention ou une émotion.</p>