

EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE AU CYCLE 2 : cycle des apprentissages fondamentaux

(synthèse programmes du 25/11/ 2015)

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 EPS** .

Une attention particulière est portée au savoir nager

PROGRAMMATION

Chaque cycle doit permettre aux élèves de rencontrer les 4 champs d'apprentissage permettant de construire des compétences motrices, méthodologiques et sociales.
Un projet pédagogique définit un parcours de formation.

SOCLE COMMUN	COMPETENCES GENERALES	CHAMP D'APPRENTISSAGE	ATTENDUS DE FIN DE CYCLE
<p>Domaine 1 Les langages pour penser et communiquer</p>	<p>Développer sa motricité et construire un langage du corps.</p> <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. 	<p>Produire une performance maximale, mesurable à une échéance donnée</p> <p>Adapter ses déplacements à des environnements variés</p> <p>S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique</p> <p>Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</p>	<p>Activités athlétiques aménagées</p> <ul style="list-style-type: none"> - Courir, sauter, lancer à des intensités et des durées variables dans des contextes adaptés. - Savoir différencier : courir vite et courir longtemps / lancer loin et lancer précis / sauter haut et sauter loin. - Accepter de viser une performance mesurée et de se confronter aux autres. - Remplir quelques rôles spécifiques.
<p>Domaine 2 Les méthodes et outils pour apprendre</p>	<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 essai-erreur en utilisant les effets de son action. - Apprendre à planifier son action avant de la réaliser. 		<p>Natation, activités de roule et de glisse, activités nautiques, équitation, parcours d'orientation, parcours d'escalade, etc</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer dans l'eau sur une quinzaine de mètres sans appui et après un temps d'immersion. - Réaliser un parcours en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel. L'espace est aménagé et sécurisé. - Respecter les règles de sécurité qui s'appliquent.
<p>Domaine 3 La formation de la personne et du citoyen</p>	<p>Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble</p> <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. 		<p>Danses collectives, danse de création, activités gymniques, arts du cirque</p> <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 qu'il a inventée. - S'adapter au rythme, mémoriser des pas, des figures, des éléments et des enchaînements pour réaliser des actions individuelles et collectives.
<p>Domaine 4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques</p>	<p>Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière</p> <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. 		<p>Jeux traditionnels simples (gagne-terrain, béré, balle au capitaine, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon (à effectifs réduits), jeux pré-sportifs, jeux de lutte, jeux de raquettes</p>
<p>Domaine 5 Les représentations du monde et l'activité humaine</p>	<p>S'approprier une culture physique sportive et artistique</p> <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. 		<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.