

# PROGRAMMES EPS 2015



MINISTÈRE  
DE L'ÉDUCATION NATIONALE,  
DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR  
ET DE LA RECHERCHE



**FORMATION T1**  
**01 février 2016**  
**Ecole Guynemer**

[www.ac-dijon.fr](http://www.ac-dijon.fr)

- Bulletin officiel spécial n° 2 du 26 mars 2015 (MATERNELLE)
- Le Bulletin officiel spécial n°11 du 26 novembre 2015 (CYCLES 2 ET 3)

## 4 Objectifs au cycle 1

## 4 champs d'apprentissage

## aux cycles 2 et 3

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

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

Produire une  
performance  
optimale,  
mesurable à une  
échéance donnée

Adapter ses  
déplacements à  
des  
environnements  
variés

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

Collaborer,  
coopérer,  
s'opposer

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

Conduire et  
maîtriser un  
affrontement  
collectif ou  
interindividuel

**La pratique d'activités physiques et artistiques contribue au développement moteur, sensoriel, affectif, intellectuel et relationnel des enfants.**

- Elle vise au développement :
  - ✓ De l'imaginaire
  - ✓ Des émotions
  - ✓ Des habiletés motrices, de nouveaux équilibres
  - ✓ De la latéralité, d'une image orientée du corps
  - ✓ Des notions d'espace et de temps
  - ✓ De la lutte contre les stéréotypes (égalité filles-garçons)
  - ✓ De l'éducation à la santé

**Le programme rappelle un certain nombre de préconisations (faites par les CPCEPS et le groupe maternelle de la Nièvre depuis quelques années)**

- Une séance quotidienne de 30 à 45 minutes
- Un temps de pratique conséquent
- Des séances organisées en cycles de 12 à 15 séances
- Des enseignements massés (sauf contraintes matérielles, par exemple l'utilisation hebdomadaire d'une salle spécifique)
- Des lieux de pratique diversifiés (salle d'activité physique, cour, stade, gymnase...)
- La prise de risques comme objet d'apprentissage (cf. : document ressource)

## Les attendus de fin de cycle

- 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.



## Un document ressource en cinq parties

**Créer une dynamique  
d'apprentissage**

**Objectif 1 :**  
**Agir dans l'espace, dans  
la durée et sur les  
objets**

**Objectif 3 :**  
**Communiquer avec les  
autres au travers d'actions à  
visée expressive ou  
artistique**

**Objectif 2 :**  
**Adapter ses équilibres et  
ses déplacements à des  
environnements ou à des  
contraintes variées**

**Objectif 4 :**  
**Collaborer, coopérer,  
s'opposer**

## 5 compétences générales

- 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,  
un parcours de formation constitué de quatre  
champs d'apprentissage complémentaires**

Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée

- 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.

Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée

- Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin.
- Combiner une course un saut un lancer pour faire la meilleure performance cumulée.
- Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques.
- Assumer les rôles de chronométrateur et d'observateur.

## **Adapter ses déplacements à des environnements variés**

- 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.

## Adapter ses déplacements à des environnements variés

- Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel.
- Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement.
- Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème.
- Valider l'attestation scolaire du savoir nager (ASSN), conformément à l'arrêté du 9 juillet 2015.

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

- 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 enchainements pour réaliser des actions individuelles et collectives.



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

- 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.

## **Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel**

**Dans des situations aménagées et très variées,**

- 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.

## **Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel**

### **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.

Des repères de progressivité

Un projet pédagogique définissant un parcours de formation

3 heures d'EPS par semaine (108h/an)

Les croisements entre enseignement

L'association sportive et la vie associative

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.