

PROGRAMMATION DE CLASSE

CYCLE 2

BO N° 26 novembre 2015

CLASSE DE _____

Mise en œuvre : temps de pratique conséquent par élève
 Durée des séquences ou modules favorable à l'apprentissage (10 à 11 séances) 108 heures soient 3 heures d'EPS, au moins 2 modules par période 10 modules d'apprentissage = 108h
 Possibilité de prolonger sa pratique dans un cadre associatif
 Les 4 champs d'apprentissage permettent de construire un parcours équilibré et progressif adapté aux caractéristiques des élèves, en s'appuyant sur des activités physiques et sportives (APSA).

Compétences et domaine du socle	Champ d'apprentissage	APSA	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5	Attendus de fin de cycle 2
<p>Domaine du socle : 1 Développer sa motricité et construire un langage du corps</p> <p>Domaine du socle : 2 S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre</p>	<p>Produire une performance maximale, mesurable à une échéance donnée</p>	<p>Activités athlétiques (courses, sauts, lancers) Natation.</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>Activité de roule et de glisse, activités nautiques, étape 1 ASSN équitation parcours d'orientation, d'escalade...</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 du socle : 3 Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble</p> <p>Domaine du socle : 4 Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière</p>	<p>S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique</p>	<p>Danses collectives, activités gymniques, arts du cirque danse de création.</p>						<ul style="list-style-type: none"> ♦ Mobiliser le pouvoir expressif du corps, en reproduisant une séquence simple d'actions apprises 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.
<p>Domaine du socle : 5 S'approprier une culture physique sportive et artistique</p>	<p>Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</p>	<p>Jeux traditionnels plus complexes (<i>thèque, béret, balle au capitaine, poules-vipères- renards...</i>) Jeux collectifs avec ou sans ballon et jeux pré- sportifs collectifs (<i>type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball...</i>) Jeux de combats (de préhension), jeux de raquettes (badminton, tennis, tennis de table...).</p>						<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.

TABLEAU D'AIDE A LA PROGRAMMATION CYCLE 2

BO N° 26 novembre 2015

Compétences et domaine du socle	Champ d'apprentissage et APSA	Attendus de fin de cycle	Compétences travaillées pendant le cycle	Repères de progressivité
<p>Domaine : 1 développer sa motricité et construire un langage du corps</p> <p>Domaine : 2 s'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre</p> <p>Domaine 3 Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble</p> <p>Domaine 4 apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière</p> <p>Domaine 5 s'approprier une culture physique sportive et artistique</p>	<p>Produire une performance maximale, mesurée à une échéance donnée</p> <p><i>Activités athlétiques aménagées</i></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. 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser les actions motrices ; courir, sauter, lancer. ♦ Utiliser sa main d'adresse et son pied d'appel et construire une adresse gestuelle et corporelle bilatérale. ♦ Mobiliser de façon optimale 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. 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Quelle que soit l'activité athlétique, l'enjeu est de confronter les élèves à une performance qu'ils peuvent évaluer. Ils doivent, tout au long du cycle, en mobilisant toutes leurs ressources, agir sur des éléments de leur motricité spontanée pour en améliorer la performance.
	<p>Adapter ses déplacements à des environnements variés</p> <p><i>Natation, activités de roule et de glisse, activités nautiques, équitation, parcours d'orientation, parcours 'escalade....</i></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. 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser les actions motrices. ♦ S'engager sans appréhension pour se déplacer dans différents environnements. ♦ Lire le milieu et adapter ses déplacements à ses contraintes. ♦ Respecter les règles essentielles de sécurité. ♦ Reconnaître une situation à risque. 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ En natation, 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). 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. ♦ 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</p> <p><i>Danses collectives, danse de création, activités gymniques, arts du cirque</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Mobiliser le pouvoir expressif du corps, en reproduisant une séquence simple d'actions apprises 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. 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ S'exposer aux autres : s'engager avec facilité dans des situations d'expression personnelle sans crainte de se montrer. ♦ 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 partenaire. 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Les activités expressives, artistiques, esthétiques ou acrobatiques présentent une progressivité en termes de longueur, de difficultés d'exécution. Les élèves évoluent au cours du cycle en montrant une pratique de plus en plus élaborée. Passer de l'exécutant à la composition et à la chorégraphie simple. ♦ Les actions des activités gymniques sont de plus en plus tournées et renversées, de plus en plus aériennes, de plus en plus manuelles, de plus en plus coordonnées, de plus en plus acrobatiques (recherche d'exploits) et pouvant revêtir un caractère esthétique.
	<p>Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</p> <p><i>Jeux traditionnels simples (gagne-terrain, bérêt, balle au capitaine, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon (à effectifs réduits), jeux pré-sportifs, jeux de lutte, jeux de raquettes.</i></p>	<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. 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Rechercher le gain du jeu, de la rencontre. ♦ Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible. ♦ Accepter l'opposition et la coopération. ♦ S'adapter aux actions d'un adversaire. ♦ Coordonner des actions motrices simples. ♦ S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres. ♦ Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité. 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Tout au long du cycle, la pratique d'activités collectives doit amener les élèves 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 les élèves affrontent seuls 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).

Champs d'apprentissage	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève	Exemple de programmation à l'école élémentaire					
		<u>Cycle 2</u>			<u>Cycle 3</u>		
		CP	CE1	CE2	CM1	CM2	6ème
<p>Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée.</p> <p><i>10 modules</i></p>	Athlétisme Natation	2 MA d'athlétisme	2 MA d'athlétisme	2MA d'athlétisme	2 MA d'athlétisme	2 MA d'athlétisme	
<p>Adapter ses déplacements à des environnements variés</p> <p><i>16 modules</i></p>	Escalade Orientation Natation Roule et glisse Equitation	MA jeux d'orientation 1 MA roller	1 MA jeux d'orientation 1 MA roller 1 MA Vélo	2 MA de natation 1 MA équitation 1 MA Vélo	2 MA de natation 1 MA Vélo 1 MA d'escalade	1 MA de natation (ASSN) 1 MA d'escalade 1 MA Vélo APER	
<p>S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique</p> <p><i>10 modules</i></p>	Danses traditionnelles Danse création Gymnastique Acrosport Arts du cirque	1 MA danse collective 1 MA danse création 2 MA gymnastique	1 MA d'activités circassiennes 1 MA gymnastique	1 MA gymnastique	1 MA de danse	1 MA danse 1 MA gymnastique + acrosport	
<p>Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</p> <p><i>14 modules</i></p>	Jeux/Sports collectifs Jeux de lutte/ de raquettes	2 MA de jeux collectifs	2 MA de jeux collectifs 1 MA de jeux de lutte	2 MA de jeux collectifs 1 MA de jeux de raquettes	2 MA sports collectifs (basket – handball) 1 MA de jeux de lutte	2 MA sports collectifs (rugby – football coopétitif) 1 MA de jeux de raquettes	
1 module ou cycle d'apprentissage = 10 à 11h		10 modules d'apprentissage = 108h	10 modules d'apprentissage = 108h	10 modules d'apprentissage = 108h	10 modules d'apprentissage = 108h	10 modules d'apprentissage = 108h	