

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Pour aller plus loin : transformer, évaluer, s'informer

Contribuer au socle

Contribuer au socle Apprendre en et par l'EPS

Les acquisitions visées en éducation physique et sportive opérationnalisent, dans le champ de la motricité, les compétences du socle.

Sur les trois années du cycle 2, les élèves développent des compétences qui relèvent, en priorité, du domaine 1, *les langages pour penser et communiquer*, et plus particulièrement du sous-domaine *Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps*, car c'est l'identité de cette discipline que de s'adresser au corps. Mais certaines de ces compétences relèvent aussi des quatre autres domaines : *les méthodes et outils pour apprendre, la formation de la personne et du citoyen, les systèmes naturels et les systèmes techniques, les représentations du monde et l'activité humaine*.

Compétences travaillées

Le programme référence ainsi les compétences travaillées à chacun des cinq domaines :

Développer sa motricité et construire un langage du corps (domaine du socle : 1)

- 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.

S'approprier seul ou à plusieurs, par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre (domaine du socle : 2)

- Apprendre par essai-erreur en utilisant les effets de son action ;
- Apprendre à planifier son action avant de la réaliser.

Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble (domaine du socle : 3)

- 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.

Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière (domaine du socle : 4)

- 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.

S'approprier une culture physique sportive et artistique (domaine du socle : 5)

- 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.

Quatre champs d'apprentissage pour une formation qui permette aux élèves de développer de multiples compétences

L'éducation physique et sportive se décline en quatre champs d'apprentissage qui, de façon complémentaire, contribuent à l'acquisition par tous les élèves du socle commun de connaissances, de compétences et de culture.

Un champ d'apprentissage englobe une famille d'expériences motrices qui constituent des contextes dans lesquels les compétences générales de l'EPS sont travaillées et développées. Raisonner en termes de champs d'apprentissage permet de déporter le regard des contenus spécifiques de telle ou telle activité physique et sportive particulière vers l'activité de l'élève engagé dans cette activité.

Les quatre champs d'apprentissage sont complémentaires ; chacun permet un enrichissement particulier de la motricité et tous contribuent à la formation de la personne et du citoyen. Proposer aux élèves un parcours de formation équilibré sur ces quatre champs est essentiel, pour un développement complet des compétences spécifiques de l'éducation physique et sportive mais aussi pour favoriser la motivation et la réussite de tous les élèves : les filles, les garçons, les élèves à besoins éducatifs particuliers ...

Le champ d'apprentissage 1 : produire une performance maximale, mesurée à une échéance donnée

Ce champ rassemble des activités qui permettent à l'élève de se confronter à la notion de performance : courir plus vite, plus loin et/ou plus longtemps, sauter plus haut, lancer plus loin, ... Pour l'élève, il s'agit de se dépasser, de se défier ou de défier les autres, dans des situations qui amènent à mesurer des durées ou des distances. Il va « se battre contre le mètre ou le chronomètre ».

La performance est maximale, au regard des possibilités de chaque élève ;

La performance est mesurée, objectivée : elle est indiquée par un temps, une distance, une longueur franchie ;

La performance est à une échéance donnée : la réalisation de la performance est programmée, elle est l'aboutissement d'une préparation durant laquelle l'élève est amené à planifier et à se préparer. Durant cette préparation, l'élève éprouve ses limites et apprend à utiliser au mieux ses possibilités motrices pour réaliser sa meilleure performance possible.

Le champ d'apprentissage 2 : adapter ses déplacements à des environnements variés

Dans ce champ d'apprentissage, ce sont les qualités d'adaptation à de nouveaux milieux et/ou à des engins qui sont mobilisées et développées.

L'élève doit « partir et revenir » ou « partir et arriver » à bon port, sans se perdre et sans se blesser.

Pour se déplacer en toute sécurité, il doit continuellement réajuster ses postures ou en construire de nouvelles, pour ne pas perdre l'équilibre et poursuivre son parcours, se déplacer le cas échéant avec des engins (un vélo, des rollers, des skis), escalader. Il doit aussi lire et décoder le milieu pour s'orienter et prévoir ses déplacements.

Le champ d'apprentissage 3 : s'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique

Ce champ permet à l'élève de communiquer autrement que par la parole ou l'écrit, et de lui faire vivre et percevoir une dimension sensible du corps. Il réalise des activités dans lesquelles la dimension esthétique est importante, ainsi que la dimension de communication vers autrui. Ici l'élève apprend à oser et à se donner à voir, sa prestation étant destinée à être vue et jugée par des pairs.

Dans une prestation artistique, l'engagement de l'élève a pour but de créer et produire des émotions chez le spectateur.

Dans une prestation acrobatique, les actions sont réalisées dans le but d'impressionner, de surprendre un public de pairs en référence ou pas à un code.

Le champ d'apprentissage 4 : conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Dans ce champ, l'élève – seul(e) ou en équipe - est confronté(e) à une opposition, qu'il lui faut remporter dans le respect des règles, des adversaires et des partenaires. Il prend de l'information sur lui, sur son ou ses adversaires, sur ses partenaires s'il en a, sur l'environnement ; il décode et prend des décisions, il utilise une ou des techniques au service d'une intention tactique pour gagner. Lors des phases d'entraînement, il apprend des solutions motrices et stratégiques afin de faire en situation des choix efficaces pour vaincre l'adversaire ou l'équipe adverse.

Pour chacun de ces quatre champs, on peut préciser sa contribution aux compétences générales et aux domaines du socle

Contribution du champ d'apprentissage 1 - Produire une performance maximale, mesurée à une échéance donnée - aux compétences générales et aux domaines du socle

Rappel des attendus de fin de cycle pour le champ d'apprentissage 1

- 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.

DOMAINES DU SOCLE	COMPÉTENCES GÉNÉRALES EN EPS	DÉCLINAISON DANS LE CHAMP D'APPRENTISSAGE 1	ATTENDUS DE FIN DE CYCLE 2 LES PLUS CONCERNÉS
DOMAINE 1 Les langages pour penser et communiquer	Développer sa motricité et construire un langage au corps.	<ul style="list-style-type: none"> • Acquérir des coordinations motrices efficaces pour créer, conserver et transmettre de la vitesse ; • Construire une adresse gestuelle et corporelle bilatérale ; • Utiliser des repères externes pour maîtriser et réguler ses actions motrices ; • Mobiliser ses ressources de façon maximale. 	Courir, sauter, lancer à des intensités et des durées variables dans des contextes adaptés.
DOMAINE 2 Les méthodes et outils pour apprendre	S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre.	<ul style="list-style-type: none"> • Apprendre par l'action et la répétition, par le constat de ses résultats à l'aide de repères spatio-temporels simples et concrets (connaissance du résultat immédiate : cibles à atteindre, zones ou plots à franchir adossés à des points...) ; • Identifier les actions qui permettent la meilleure efficacité ; • Découvrir des habitudes (méthodes) de travail : se préparer avant un effort, respecter les consignes et l'espace de travail sur un atelier. 	Savoir différencier : courir vite et courir longtemps / lancer loin et lancer précis / sauter haut et sauter loin.

DOMAINES DU SOCLE	COMPÉTENCES GÉNÉRALES EN EPS	DÉCLINAISON DANS LE CHAMP D'APPRENTISSAGE 1	ATTENDUS DE FIN DE CYCLE 2 LES PLUS CONCERNÉS
DOMAINE 3 La formation de la personne et du citoyen	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble.	<ul style="list-style-type: none"> Assurer des rôles pour mesurer, recueillir des performances. 	Accepter de viser une performance mesurée et de se confronter aux autres. Remplir quelques rôles spécifiques.
DOMAINE 4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière.	<ul style="list-style-type: none"> Mobiliser de façon maximale ses ressources pour produire des efforts à des intensités variables ; Découvrir des exercices et des situations pour préparer son corps de façon progressive à produire des efforts à des intensités importantes ; Pratiquer dans le respect des règles de sécurité édictées par le professeur (agir en sécurité pour soi et pour les autres). 	Accepter de viser une performance mesurée.
DOMAINE 5 Les représentations du monde et l'activité humaine	S'approprier une culture physique sportive et artistique.	<ul style="list-style-type: none"> Découvrir le sens des activités athlétiques dans des contextes adaptés aux ressources des élèves par la confrontation et / ou la production d'une performance mesurée ; Construire des repères simples et concrets de performance athlétique pour découvrir ses capacités. 	Courir, sauter, lancer dans des contextes adaptés. Accepter de viser une performance mesurée et de se confronter aux autres. Remplir quelques rôles spécifiques.

Contribution du champ d'apprentissage 2 - Adapter ses déplacements à des environnements variés - aux compétences générales et aux domaines du socle

Rappel des attendus de fin de cycle pour le champ d'apprentissage 2

- 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.

DOMAINES DU SOCLE	COMPÉTENCES GÉNÉRALES EN EPS	DÉCLINAISON DANS LE CHAMP D'APPRENTISSAGE 2	ATTENDUS DE FIN DE CYCLE 2 LES PLUS CONCERNÉS
DOMAINE 1 Les langages pour penser et communiquer	Développer sa motricité et construire un langage au corps.	<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir le milieu aquatique pour s'y sentir en confiance, être autonome et en sécurité ; • S'immerger et respirer de façon contrôlée et adaptée ; • Flotter à la surface de l'eau en équilibre horizontal ; • Se déplacer et se propulser grâce à l'action coordonnée des bras et des jambes, et à la position de la tête dans l'axe de déplacement. 	Se déplacer dans l'eau sur une quinzaine de mètres sans appui et après un temps d'immersion.
		<ul style="list-style-type: none"> • Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser les actions motrices : construire de nouveaux repères pour s'équilibrer, se propulser, se diriger, s'orienter, escalader sur un plan horizontal ou vertical ; • S'engager sans appréhension pour se déplacer dans différents environnements : contrôler et gérer ses émotions (oser prendre des risques, s'affirmer, accepter de renoncer...), accepter la perte de ses repères et rester lucide dans l'effort. 	Réaliser un parcours en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel.
DOMAINE 2 Les méthodes et outils pour apprendre	S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre.	<ul style="list-style-type: none"> • Lire le milieu et adapter ses déplacements à ses contraintes : lire le milieu et prévoir son déplacement, traiter de l'information pour choisir, réguler et s'auto-évaluer dans des environnements inhabituels et incertains. 	Réaliser un parcours en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel.
DOMAINE 3 La formation de la personne et du citoyen	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble.	<ul style="list-style-type: none"> • Assurer la sécurité de ses camarades dans des situations à risque : collaborer et s'entraider ; • Assurer différents rôles et responsabilités : observateur, aide, parade, guide... 	Respecter les règles de sécurité qui s'appliquent.

DOMAINES DU SOCLE	COMPÉTENCES GÉNÉRALES EN EPS	DÉCLINAISON DANS LE CHAMP D'APPRENTISSAGE 2	ATTENDUS DE FIN DE CYCLE 2 LES PLUS CONCERNÉS
DOMAINE 4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière.	<ul style="list-style-type: none"> Être autonome, gérer sa propre sécurité et celle des autres : connaître et respecter les règles de sécurité, respecter le balisage de l'espace circonscrit, s'entraider, savoir utiliser le matériel et le faire vérifier avant de s'engager ; Reconnaître une situation à risque pour préserver son intégrité physique et psychologique et celle d'autrui : repérer et nommer les dangers propres à chaque activité, ainsi que le comportement approprié à tenir, identifier les personnes ressources qui pourront aider l'élève en cas de difficulté et pouvoir donner l'alerte en cas de danger ; Respecter le milieu naturel et adopter un comportement écologique. 	Respecter les règles de sécurité qui s'appliquent.
DOMAINE 5 Les représentations du monde et l'activité humaine	S'approprier une culture physique sportive et artistique.	<ul style="list-style-type: none"> S'approprier une motricité spécifique aux activités physiques de pleine nature (APPN) implique l'acquisition de nouvelles habiletés motrices et le développement de ressources cognitives, affectives et relationnelles pour s'adapter à de nouveaux environnements ; L'accès à une culture physique et sportive dans le champ des APPN invite à l'acquisition de comportements écologiques et citoyens (comportements éco-citoyens, responsabilité individuelle et collective dans la gestion de la sécurité). 	<p><i>Vers le « savoir nager », adapter ses déplacements dans un environnement inhabituel.*</i></p> <p>Respecter les règles de sécurité qui s'appliquent.</p>

* Au cycle 2, une attention particulière est portée au « savoir nager » dont l'acquisition est un objectif du cycle de consolidation.

Contribution du champ d'apprentissage 3 - S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et / ou acrobatique - aux compétences générales et aux domaines du socle

Rappel des attendus de fin de cycle pour le champ d'apprentissage 3

- 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.

DOMAINES DU SOCLE	COMPÉTENCES GÉNÉRALES EN EPS	DÉCLINAISON DANS LE CHAMP D'APPRENTISSAGE 3	ATTENDUS DE FIN DE CYCLE 2 LES PLUS CONCERNÉS
DOMAINE 1 Les langages pour penser et communiquer	Développer sa motricité et construire un langage au corps.	<ul style="list-style-type: none"> • Construire un répertoire d'actions nouvelles à visée esthétique ou acrobatique. Être vu, jugé ou apprécié par des spectateurs. 	Mobiliser le pouvoir expressif du corps en reproduisant une séquence simple d'actions apprises, ou en présentant une action inventée.
DOMAINE 2 Les méthodes et outils pour apprendre	S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre.	<ul style="list-style-type: none"> • Apprendre en observant, en décomposant, en imitant et en répétant ; • Apprendre à réajuster la réalisation d'éléments, ou d'enchaînements, ou de séquences à partir de l'observation de leur résultat ou de l'effet produit sur autrui ; • Apprendre à planifier une séquence, un enchaînement avant de les réaliser. 	Mémoriser des pas, des figures, des éléments, des enchaînements.
DOMAINE 3 La formation de la personne et du citoyen	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble.	<ul style="list-style-type: none"> • Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d'un groupe ; • Confronter sa perception à celle des autres et donner son avis, juger et apprécier une prestation. 	Réaliser des actions individuelles et collectives. <i>Accepter les contraintes de réalisations collectives. **</i>
DOMAINE 4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière.	<ul style="list-style-type: none"> • Prendre des risques en garantissant sa sécurité et celle des autres qu'elle soit physique ou affective. 	<i>Reproduire une séquence simple, maîtriser des éléments sans se mettre en danger. **</i>
DOMAINE 5 Les représentations du monde et l'activité humaine	S'approprier une culture physique sportive et artistique.	<ul style="list-style-type: none"> • Vivre des expériences motrices dans le champ des activités artistiques et acrobatiques : se montrer, juger, composer. 	Mobiliser le pouvoir expressif du corps en présentant une action inventée. Réaliser des actions individuelles et collectives.

** Apparaissent en italique des éléments qui ne relèvent pas des attendus de fin de cycle du programme de cycle 2.

Contribution du champ d'apprentissage 4 - Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel - aux compétences générales et aux domaines du socle

Rappel des attendus de fin de cycle pour le champ d'apprentissage 4

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.

DOMAINES DU SOCLE	COMPÉTENCES GÉNÉRALES EN EPS	DÉCLINAISON DANS LE CHAMP D'APPRENTISSAGE 4	ATTENDUS DE FIN DE CYCLE 2 LES PLUS CONCERNÉS
DOMAINE 1 Les langages pour penser et communiquer	Développer sa motricité et construire un langage au corps.	<ul style="list-style-type: none"> • Coordonner des actions motrices simples : passer, contrôler, recevoir, tirer, envoyer/envoyer une balle / un volant ou une balle à l'aide d'une raquette) ; • Lire des trajectoires pour renvoyer, attraper une balle ou un volant (anticipation coïncidence). 	Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.
DOMAINE 2 Les méthodes et outils pour apprendre	S'appropriier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre.	<ul style="list-style-type: none"> • Prendre et traiter de l'information pour agir de façon efficace : se reconnaître attaquant ou défenseur et changer rapidement de statut en fonction de l'évolution du rapport de force. • Orienter ses actions en visant le gain du jeu : faire des choix stratégiques et moteurs simples en fonction des actions d'un/des adversaires pour gagner le rapport de force ; • Savoir regarder pour prendre des repères sur le terrain et ses alliés pour agir seul ou avec les autres et développer ainsi un projet de jeu simple. 	Reconnaître ses partenaires et ses adversaires. S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu
DOMAINE 3 La formation de la personne et du citoyen	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble.	<ul style="list-style-type: none"> • Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité ; • Assumer différents rôles et responsabilités au sein du groupe classe (joueur, partenaire/coach, adversaire, observateur, arbitre) ; • Accepter l'opposition et la coopération : jouer avec et jouer contre dans le respect des différences et des règles du jeu (éducation au vivre ensemble, éducation à la règle). 	Connaître le but du jeu. Respecter les règles du jeu.
DOMAINE 4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière.	<ul style="list-style-type: none"> • Se contrôler (oser prendre des risques, s'affirmer, gestion de ses ressources) ; • Accepter le contact avec les autres ; • Accepter le résultat d'un jeu ou d'un match : savoir perdre et gagner de façon loyale ; • S'opposer dans le respect de l'intégrité physique de son/ses adversaires : ne pas faire mal. 	Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.

DOMAINES DU SOCLE	COMPÉTENCES GÉNÉRALES EN EPS	DÉCLINAISON DANS LE CHAMP D'APPRENTISSAGE 4	ATTENDUS DE FIN DE CYCLE 2 LES PLUS CONCERNÉS
DOMAINE 5 Les représentations du monde et l'activité humaine	S'approprier une culture physique sportive et artistique.	<ul style="list-style-type: none"> • S'approprier le sens et l'essence culturels des activités d'oppositions collectives ou interindividuelles à travers la notion de choix stratégiques et moteurs pour obtenir le gain d'une rencontre ; • Découvrir le but et les règles de différents jeux d'opposition (jeux traditionnels, jeux collectifs avec ou sans ballon, jeux pré-sportifs, jeux de lutte et de raquette). 	<p>Connaître le but du jeu.</p> <p>S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu.</p>