

## CYCLE 2 : cycle des apprentissages fondamentaux

CYCLE 2 : cycle des apprentissages fondamentaux			Programmation
<p>L'EPS a pour finalité de former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre ensemble.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Amener les enfants et les adolescents à rechercher le bien-être et à se soucier de leur santé.</li> <li>Assurer l'inclusion, dans la classe, des élèves à besoins éducatifs particuliers ou en situation de handicap.</li> <li>Initier au plaisir de la pratique sportive.</li> </ul>			<p>Chaque cycle doit permettre aux élèves de rencontrer les 4 champs d'apprentissage permettant de construire des compétences motrices, méthodologiques et sociales.</p> <p>Un projet pédagogique définit un parcours de formation.</p>
Socle commun	Compétences générales	Champ d'apprentissage	Attendus de fin de cycle
<b>Domaine 1</b> <b>Les langages pour penser et communiquer</b>	Développer sa motricité et construire un langage du corps. <ul style="list-style-type: none"> <li>Prendre conscience des différentes ressources à mobiliser pour agir avec son corps.</li> <li>Adapter sa motricité à des environnements variés.</li> <li>S'exprimer par son corps et accepter de se montrer à autrui.</li> </ul>	<b>Produire une performance maximale, mesurable à une échéance donnée</b>	Activités athlétiques aménagées <ul style="list-style-type: none"> <li>Courir, sauter, lancer à des intensités et des durées variables dans des contextes adaptés.</li> <li>Savoir différencier : courir vite et courir longtemps / lancer loin et lancer précis / sauter haut et sauter loin.</li> <li>Accepter de viser une performance mesurée et de se confronter aux autres.</li> <li>Remplir quelques rôles spécifiques.</li> </ul>
<b>Domaine 2</b> <b>Les méthodes et outils pour apprendre</b>	S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre <ul style="list-style-type: none"> <li>Apprendre par essai-erreur en utilisant les effets de son action.</li> <li>Apprendre à planifier son action avant de la réaliser.</li> </ul>	<b>Adapter ses déplacements à des environnements variés</b>	Natation, activités de roule et de glisse, activités nautiques, équitation, parcours d'orientation, parcours d'escalade, etc <ul style="list-style-type: none"> <li>Se déplacer dans l'eau sur une quinzaine de mètres sans appui et après un temps d'immersion.</li> <li>Réaliser un parcours en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel. L'espace est aménagé et sécurisé.</li> <li>Respecter les règles de sécurité qui s'appliquent.</li> </ul>
<b>Domaine 3</b> <b>La formation de la personne et du citoyen</b>	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble <ul style="list-style-type: none"> <li>Assumer les rôles spécifiques aux différentes APSA (joueur, coach, arbitre, juge, médiateur, organisateur,...).</li> <li>Élaborer, respecter et faire respecter règles et règlements.</li> <li>Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d'un groupe.</li> </ul>	<b>S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique</b>	Danses collectives, danse de création, activités gymniques, arts du cirque <ul style="list-style-type: none"> <li>Mobiliser le pouvoir expressif du corps, en reproduisant une séquence simple d'actions apprise ou en présentant une action qu'il a inventée.</li> <li>S'adapter au rythme, mémoriser des pas, des figures, des éléments et des enchaînements pour réaliser des actions individuelles et collectives.</li> </ul>
<b>Domaine 4</b> <b>Les systèmes naturels et les systèmes techniques</b>	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière <ul style="list-style-type: none"> <li>Découvrir les principes d'une bonne hygiène de vie, à des fins de santé et de bien-être</li> <li>Ne pas se mettre en danger par un engagement physique dont l'intensité excède ses qualités physiques.</li> </ul>	<b>Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</b>	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 <p><b>Dans des situations aménagées et très variées :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu</li> <li>Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples</li> <li>Connaître le but du jeu</li> <li>Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.</li> </ul>
<b>Domaine 5</b> <b>Les représentations du monde et l'activité humaine</b>	S'approprier une culture physique sportive et artistique <ul style="list-style-type: none"> <li>Découvrir la variété des activités et des spectacles sportifs.</li> <li>Exprimer des intentions et des émotions par son corps dans un projet artistique individuel ou collectif.</li> </ul>		