

Repères de progressivité pour le domaine « EPS »

A partir des nouveaux programmes 2015 pour le Cycle 2

Produire une performance maximale, mesurable à une échéance donnée

Attendus de fin de cycle :

- » 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.

Compétences travaillées pendant le cycle :

- 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.

Repères de progressivité

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.

CP	CE1	CE2
Activités athlétiques aménagées : <ul style="list-style-type: none">● Courir vite, seul ou à plusieurs, avec ou sans obstacles.● Enrichir son répertoire moteur pour lancer et sauter.	Activités athlétiques aménagées : <ul style="list-style-type: none">● Courir vite et courir longtemps.● Courir, lancer et sauter dans des parcours aménagés.	Activités athlétiques aménagées : <ul style="list-style-type: none">● Courir vite ou longtemps.● Sauter loin ou sauter haut.● Lancer loin ou lancer précis.

Adapter ses déplacements à des environnements variés

Attendus de fin de cycle :

- » 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.

Compétences travaillées pendant le cycle :

- 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.

Repères de progressivité

En natation, les activités proposées permettent de 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). L'objectif est de 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.

CP	CE1	CE2
Activités de natation : <ul style="list-style-type: none"> ● Entrer dans l'eau en sautant avec matériel. ● S'immerger pour attraper un objet à 1m de profondeur. ● S'équilibrer en faisant une étoile de mer ventrale. ● Se déplacer sans matériel dans le Petit Bassin. 	Activités de natation : <ul style="list-style-type: none"> ● Entrer dans l'eau en sautant sans matériel. ● S'immerger pour attraper un objet à 1,20m de profondeur. ● S'équilibrer en faisant une étoile de mer ventrale ou dorsale. ● Se déplacer avec matériel dans le Grand Bassin. 	Activités de natation : <ul style="list-style-type: none"> ● Entrer dans l'eau en sautant + remontée passive. ● S'immerger en passant sous les lignes d'eau. ● S'équilibrer en faisant une étoile de mer ventrale et une étoile dorsale. ● Se déplacer sans matériel en ventral ou dorsal dans le Grand Bassin sur 15m.
Parcours d'orientation : <ul style="list-style-type: none"> ● Se repérer et se déplacer dans des espaces proches et familiers. ● Coder des déplacements et décoder pour se déplacer. 	Parcours d'orientation : <ul style="list-style-type: none"> ● Se repérer et se déplacer dans des espaces plus éloignés et moins connus. ● Coder des déplacements et décoder pour se déplacer. 	Parcours d'orientation : <ul style="list-style-type: none"> ● Se repérer et se déplacer dans des espaces éloignés et inconnus. ● Coder des déplacements et décoder pour se déplacer en utilisant des codes symboliques.

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

Attendus de fin de cycle :

- » 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 enchaînements pour réaliser des actions individuelles et collectives.

Compétences travaillées pendant le cycle :

- 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 partenaires.

Repères de progressivité

Les activités expressives, artistiques, esthétiques ou acrobatiques proposées 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, en passant progressivement de l'exécutant à la composition et à la chorégraphie simple. Lors des activités gymniques, ils réalisent des actions de plus en plus tournées et renversées, de plus en plus aériennes, de plus en plus manuelles, de plus en plus coordonnées. Ils réalisent progressivement des actions « acrobatiques » mettant en jeu l'équilibre (recherche d'exploits) et pouvant revêtir un caractère esthétique.

CP	CE1	CE2
Danse (danse de création et danse collective) : <ul style="list-style-type: none"> ● Enrichir son répertoire moteur de danse. ● Enchaîner quelques éléments dans une phrase dansée. ● Exécuter une danse collective. 	Danse (danse de création et danse collective) : <ul style="list-style-type: none"> ● Enrichir son répertoire moteur de danse. ● Composer pour chorégrapier quelques éléments dans une phrase dansée. ● Exécuter une danse collective. 	Danse (danse de création et danse collective) : <ul style="list-style-type: none"> ● Enrichir son répertoire moteur de danse. ● Composer pour chorégrapier au moins cinq éléments dans une phrase dansée. ● Exécuter une danse collective.
Les arts du cirque : <ul style="list-style-type: none"> ● Enrichir son répertoire moteur par un travail sur les équilibres et les acrobaties. ● Enchaîner quelques éléments artistiques et/ou acrobatiques. 	Les arts du cirque : <ul style="list-style-type: none"> ● Enrichir son répertoire moteur par un travail sur les équilibres et les acrobaties. ● Enchaîner quelques éléments artistiques et acrobatiques. 	
Les activités gymniques : <ul style="list-style-type: none"> ● Construire de nouveaux pouvoirs moteurs. ● Agir en sécurité. 	Les activités gymniques : <ul style="list-style-type: none"> ● Construire de nouveaux pouvoirs moteurs. ● Agir en sécurité. ● Réaliser un enchaînement de plusieurs éléments gymniques. 	Les activités gymniques : <ul style="list-style-type: none"> ● Construire de nouveaux pouvoirs moteurs. ● Agir en sécurité. ● Choisir, construire et réaliser un enchaînement de plusieurs éléments gymniques.

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Attendus de fin de cycle :

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.

Compétences travaillées pendant le cycle :

- » 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.

Repères de progressivité

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).

CP	CE1	CE2
Jeux traditionnels simples : <ul style="list-style-type: none"> ● S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles et pour obtenir le gain du jeu. 	Jeux collectifs avec ou sans ballons : <ul style="list-style-type: none"> ● S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles et pour obtenir le gain du jeu. 	Jeux de raquette : <ul style="list-style-type: none"> ● S'engager dans un affrontement individuel en respectant les règles pour déstabiliser son adversaire et marquer des points.
Jeux de lutte : <ul style="list-style-type: none"> ● Coordonner des actions motrices pour déstabiliser et déséquilibrer un adversaire. 	Jeux de lutte : <ul style="list-style-type: none"> ● Coordonner des actions motrices pour déstabiliser et déséquilibrer un adversaire. 	Jeux de lutte : <ul style="list-style-type: none"> ● Combats de préhension qui visent une immobilisation sur le dos de l'adversaire (pendant 5 secondes).
Jeux collectifs avec ou sans ballons : <ul style="list-style-type: none"> ● S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles et pour obtenir le gain du jeu. 	Jeux pré-sportifs : « mini-hand » <ul style="list-style-type: none"> ● S'engager dans un affrontement collectif en respectant les règles pour défendre et attaquer et obtenir le gain du match. 	Jeux pré-sportifs : « mini-hand » <ul style="list-style-type: none"> ● S'engager dans un affrontement collectif en respectant les règles pour défendre et attaquer et obtenir le gain du match.