# Aide à l'élaboration d'une programmation de l'enseignement de l'EPS (cycles 2 et 3)

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 …

## ➔ Pourquoi programmer l'enseignement de l'EPS ?

Les programmes énoncent des objectifs d'apprentissage à atteindre à l'issue de chacun des cycles. Ils laissent aux enseignants le choix des activités supports parmi celles proposées pour chacun des 4 champs d'apprentissage (il n'est pas obligatoire que toutes ces activités soient proposées aux élèves et d'autres peuvent être choisies).

Dans ce cadre, une réflexion collective est indispensable afin de permettre la mise en œuvre de cet enseignement obligatoire ; elle débouchera sur une programmation d'équipe précisant l'organisation de l'enseignement de l'EPS pour chaque classe, pour chaque cycle et chaque école permettant :

- d'offrir aux élèves un parcours de formation équilibrant les 4 champs d'apprentissage à travers une variété suffisante des activités, d'assurer la complémentarité et la continuité des apprentissages et de les répartir dans le temps et dans l'espace ;
- d'offrir aux élèves un temps de pratique motrice long pour permettre les acquisitions ;
- d'assurer une préparation au savoir nager, de façon à permettre la validation de l'attestation "savoir-nager", au cycle 3, pour tous les élèves ;
- d'adapter l'offre de formation aux caractéristiques locales (besoins des élèves, structures disponibles, compétences des enseignants…).

## ➔ Comment programmer en EPS ?

**3 repères pour programmer**

1- Le volume horaire de l'EPS : 108 heures annuelles (au moins 2 séances hebdomadaires).

2- Les quatre champs d'apprentissage à proposer chaque année (offrir au moins un à deux modules d'apprentissage à l'intérieur de chaque champ par an) en visant les attendus de fin de cycle pour chaque champ.

3- Des modules d'apprentissages de 6 à 12 séances.

➔ **<u>Méthodologie</u>**

**1- <u>Dresser un état des lieux</u> :**

- Recenser les installations (dans et à l'extérieur de l'école).
- Recenser le matériel disponible (propre à l'école, en prêt).
- Recenser les activités supports possibles en fonction du matériel disponible, des lieux, du calendrier des rencontres finalisant les modules d'apprentissage, des rencontres USEP, ...
- Recenser les compétences de chaque enseignant, avec ou sans l'aide d'intervenant extérieur.

| **Inventaire des installations** | | **Inventaire du matériel EPS propre à l'école** | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Gymnase | | **Petit matériel** | **Nb** | **Petit matériel** | **Nb** | **Ballons** | **Nb** |
| Salle | | Cerceaux | | Rubans | | De manipulation (type GRS) | |
| Préau | | Bâtons | | Chronos | | Football | |
| | | Anneaux | | Boussoles | | Rugby | |
| Piscine | | Cordes | | Décamètre | | Handball | |
| Plateau EPS | | Balles mousse | | Sifflet | | Basket | |
| Cour | | Balles lestées | | | | Volley | |
| Stade | | Plots | | | | Ballons en mousse | |
| Piste d'athlétisme | | Cônes | | | | | |
| Terrain non-aménagé | | Haies | | | | | |
| | | Elastiques | | | | | |
| | | Foulards | | | | **Gros matériel** | **Nb** |
| Bois-Forêt | | Dossards | | | | Tapis de chute | |
| | | Palets | | | | Tapis de gym/ Jeux d'opposition | |
| | | | | | | Nattes | |
| | | | | | | Bancs | |
| | | Crosses de hockey | | | | Plinth | |
| **Matériel à emprunter (se renseigner : sites IEN – site USEP - ...)** | | Raquettes de tennis | | | | Mouton | |
| | | Balles de tennis | | | | Tremplin | |
| | | Raquettes tennis de table | | | | Trampoline | |
| | | Balles tennis de table | | | | Matériel Educ-gym | |
| | | Raquettes badminton | | | | Barres de suspension | |
| | | Volants badminton | | | | Poutre | |
| | | Filets badminton | | | | Objets roulants | |
| | | Constri foot | | | | | |
| | | Matériel arts du cirque | | | | | |
| | | Parachutes | | | | | |
| | | Frisbees | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |

| Champs d'apprentissage Cycles 2 et 3 | Activités possibles | Ce que je peux faire **seul(e)** | Ce que je pourais faire avec éventuellement l'aide d'un | |
|---|---|---|---|---|
| | | | **collègue** | **intervenant ext.** |
| **Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée** | Activités athlétiques | | | |
| | Natation **cycle 3** | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| **Adapter ses déplacements à des environnements variés** | Natation **cycle 2** | | | |
| | Savoir-nager **cycle 3** | | | |
| | Activités de roule et glisse | | | |
| | Activités nautiques | | | |
| | Equitation | | | |
| | Parcours d'orientation | | | |
| | Parcours d'escalade | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| **S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique** | Danses collectives | | | |
| | Danse de création | | | |
| | Activités gymniques | | | |
| | Arts du cirque | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| **Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel** | Jeux traditionnels simples (gagne-terrain, béret, balle au capitaine, etc.) **cycle 2** | | | |
| | Jeux traditionnels plus complexes (thèque, béret, balle au capitaine, poules- vipères-renards, etc.) **cycle 3** | | | |
| | Jeux collectifs avec ou sans ballon (à effectifs réduits) **cycle 2** | | | |
| | Jeux collectifs avec ou sans ballon **cycle 3** | | | |
| | Jeux pré-sportifs **cycle 2** | | | |
| | Jeux pré-sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball...) **cycle 3** | | | |
| | Jeux de lutte **cycle 2** | | | |
| | Jeux de combats (de préhension) **cycle 3** | | | |
| | Jeux de raquettes **cycle 2** | | | |
| | Jeux de raquettes (badminton, tennis) **cycle 3** | | | |
| | | | | |
| | | | | |

**2- Elaborer en équipe un projet pédagogique en EPS en choisissant le nombre de modules à offrir aux élèves pour les 4 champs d'apprentissage pour chaque classe et chaque cycle (cohérence et continuité des apprentissages)**

- ➔ Faire des choix : équilibrer les 4 champs d'apprentissage, prendre en compte les acquisitions des années précédentes, analyser les besoins des élèves.

**3- Répartir les activités supports retenues dans le temps et dans les espaces**

- ➔ Élaborer des programmations de classe, de cycle et d'école en EPS en définissant les contenus et attendus pour chaque classe en fonction des ressources et des contraintes, des finalités (calendrier de rencontres), ....

Voir les programmations vierges pour le cycle 2 et le cycle 3.

**4- Mettre en lien les enseignements en EPS avec les autres enseignements (apprendre en EPS et par l'EPS)**

- ➔ Croisements entre les enseignements

**et**

- ➔ Contributions de l'EPS aux acquisitions des 5 domaines du socle commun.