**PROGAMMATION EPS CYCLE 2** **Année scolaire : 20 / 20**

**Ecole : Circonscription :**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Champs d’apprentissage EPS**  **Compétences travaillées pendant le cycle** | **1ère année du cycle**  **CP** | **2ème année du cycle**  **CE1** | **3ème année du cycle**  **CE2** | **Attendus de fin de cycle** |
| **Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée**  - Transformer sa motricité spontanée pour maitriser 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. | Exemples de situations, d’activités et de ressources pour l’élève : activités athlétiques aménagées | | | - 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. |
|  |  |  |
| **Adapter ses déplacements à des environnements variés**  - Transformer sa motricité spontanée pour maitriser 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.  - Reconnaitre une situation à risque. | Exemples de situations, d’activités et de ressources pour l’élève : natation, activités de roule et de glisse, activités nautiques, équitation, parcours d’orientation, parcours d’escalade, etc. | | | - 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. |
|  |  |  |
| **S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique**  - 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. | Exemples de situations, d’activités et de ressources pour l’élève : danses collectives, danse de création, activités gymniques, arts du cirque. | | | - Mobiliser le pouvoir expressif du corps, en reproduisant une séquence simple d’actions apprise ou en présentant une action qu’il a inventée.  - S’adapter au rythme, mémoriser des pas, des figures, des éléments et des enchainements pour réaliser des actions individuelles et collectives. |
|  |  |  |
| **Conduire et maitriser un affrontement collectif ou interindividuel**  - 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. | Exemples de situations, d’activités et de ressources pour l’élève : jeux traditionnels simples (gagne-terrain, béret, balle au capitaine, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon (à effectifs réduits), jeux pré-sportifs, jeux de lutte, jeux de raquettes. | | | **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.  - Connaitre le but du jeu.  - Reconnaitre ses partenaires et ses adversaires. |
|  |  |  |

**PROGAMMATION ANNUELLE EPS CYCLE 2 Année scolaire : 20 / 20**

**ECOLE : Circonscription :**

**Niveau(x) de classe :**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Champs d’apprentissage EPS** | **Période 1** | **Période 2** | **Période 3** | **Période 4** | **Période 5** |
| **Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée**  Exemples : activités athlétiques aménagées. |  |  |  |  |  |
| **Adapter ses déplacements à des environnements variés**  Exemples : natation, activités de roule et de glisse, activités nautiques, équitation, parcours d’orientation, parcours d’escalade, etc. |  |  |  |  |  |
| **S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique**  Exemples : danses collectives, danse de création, activités gymniques, arts du cirque. |  |  |  |  |  |
| **Conduire et maitriser un affrontement collectif ou interindividuel**  Exemples : jeux traditionnels simples (gagne-terrain, béret, balle au capitaine, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon (à effectifs réduits), jeux pré-sportifs, jeux de lutte, jeux de raquettes. |  |  |  |  |  |