

## SPECIFICITES DU CYCLE 2

Les élèves s'engagent spontanément et avec plaisir dans l'activité physique. Ils développent leur motricité, ils construisent un langage corporel et apprennent à verbaliser les émotions ressenties et actions réalisées.

Par des pratiques physiques individuelles et collectives, ils accèdent à des valeurs morales et sociales (respect de règles, respect de soi-même et d'autrui). Une attention particulière est portée au savoir nager.

À l'issue du cycle 2, les élèves ont acquis des habiletés motrices essentielles à la suite de leur parcours en éducation physique et sportive.

## UNE FINALITE

L'EPS a pour finalité de former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre-ensemble. Elle amène les enfants et adolescents à rechercher le bien-être et à se soucier de leur santé. Elle assure l'inclusion dans la classe des élèves à besoins éducatifs particuliers ou en situation de handicap. L'EPS initie au plaisir de la pratique sportive.

Les 5 domaines du socle commun de connaissances, de compétences et de culture		5 compétences générales à travailler pour construire les domaines du socle en EPS		4 champs d'apprentissage complémentaires pour développer les 5 compétences générales	
1. Les langages pour penser et communiquer 2. Les méthodes et outils pour apprendre 3. La formation de la personne et du citoyen 4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques 5. Les représentations du monde et l'activité humaine		1. Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps 2. S'approprier, par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils 3. Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités 4. Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière 5. S'approprier une culture physique sportive et artistique		1. Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée 2. Adapter ses déplacements à des environnements variés 3. S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique 4. Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.	
Compétences à travailler en EPS en référence aux 5C et 5G			Attendus fin de cycle 2 EPS en référence aux 4 champs d'apprentissage complémentaires		
Socle Domaine 1	<b>Développer sa motricité et construire un langage du corps</b> * 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	CHAMPS 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.		
Socle Domaine 2	<b>S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre</b> * Apprendre par essai-erreur en utilisant les effets de son action * Apprendre à planifier son action avant de la réaliser	CHAMPS 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.		
Socle Domaine 3	<b>Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble</b> * Assumer les rôles spécifiques aux différentes APSA (joueur, coach, arbitre, juge, médiateur, organisateur...) * Elaborer, respecter et faire respecter règles et règlements * Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d'un groupe	CHAMPS 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.		
Socle Domaine 4	<b>Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière</b> * Découvrir les principes d'une bonne hygiène de vie, à des fins de santé, de bien-être * Ne pas se mettre en danger par un engagement physique dont l'intensité excède ses qualités physiques	CHAMPS 4	<b>Dans des situations aménagées et très variées,</b>		
Socle Domaine 5	<b>S'approprier une culture physique sportive et artistique</b> * Découvrir la variété des activités et des spectacles sportifs * Exprimez des intentions et des émotions par son corps dans un projet artistique individuel ou collectif		- 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.		