# CYCLE 2 : cycle des apprentissages fondamentaux

L'EPS a pour finalité de former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre ensemble.

- Amener les enfants et les adolescents à rechercher le bien-être et à se soucier de leur santé.
- Assurer l'inclusion, dans la classe, des élèves à besoins éducatifs particuliers ou en situation de handicap.
- Initier au plaisir de la pratique sportive.

## Programmation

Chaque cycle doit permettre aux élèves de rencontrer les 4 champs d'apprentissage permettant de construire des compétences motrices, méthodologiques et sociales.
Un projet pédagogique définit un parcours de formation.

| Socle commun | Compétences générales | Champ d'apprentissage | Attendus de fin de cycle |
|---|---|---|---|
| **Domaine 1**<br>**Les langages pour penser et communiquer** | Développer sa motricité et construire un langage du corps.<br>- *Prendre conscience des différentes ressources à mobiliser pour agir avec son corps.*<br>- *Adapter sa motricité à des environnements variés.*<br>- *S'exprimer par son corps et accepter de se montrer à autrui.* | Produire une performance maximale, mesurable à une échéance donnée | Activités athlétiques aménagées<br>- Courir, sauter, lancer à des intensités et des durées variables dans des contextes adaptés.<br>- Savoir différencier : courir vite et courir longtemps / lancer loin et lancer précis / sauter haut et sauter loin.<br>- Accepter de viser une performance mesurée et de se confronter aux autres.<br>- Remplir quelques rôles spécifiques. |
| **Domaine 2**<br>**Les méthodes et outils pour apprendre** | S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre<br>- *Apprendre par essai-erreur en utilisant les effets de son action.*<br>- *Apprendre à planifier son action avant de la réaliser.* | Adapter ses déplacements à des environnements variés | Natation, activités de roule et de glisse, activités nautiques, équitation, parcours d'orientation, parcours d'escalade, etc<br>- Se déplacer dans l'eau sur une quinzaine de mètres sans appui et après un temps d'immersion.<br>- Réaliser un parcours en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel. L'espace est aménagé et sécurisé.<br>- Respecter les règles de sécurité qui s'appliquent. |
| **Domaine 3**<br>**La formation de la personne et du citoyen** | Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble<br>- *Assumer les rôles spécifiques aux différentes APSA (joueur, coach, arbitre, juge, médiateur, organisateur,…).*<br>- *Élaborer, respecter et faire respecter règles et règlements.*<br>- *Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d'un groupe.* | S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique | Danses collectives, danse de création, activités gymniques, arts du cirque<br>- Mobiliser le pouvoir expressif du corps, en reproduisant une séquence simple d'actions apprise ou en présentant une action qu'il a inventée.<br>- S'adapter au rythme, mémoriser des pas, des figures, des éléments et des enchaînements pour réaliser des actions individuelles et collectives. |
| **Domaine 4**<br>**Les systèmes naturels et les systèmes techniques** | Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière<br>- *Découvrir les principes d'une bonne hygiène de vie, à des fins de santé et de bien-être*<br>- *Ne pas se mettre en danger par un engagement physique dont l'intensité excède ses qualités physiques.* | Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel | 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<br>**Dans des situations aménagées et très variées** :<br>- S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu<br>- Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples<br>- Connaître le but du jeu<br>- Reconnaître ses partenaires et ses adversaires. |
| **Domaine 5**<br>**Les représentations du monde et l'activité humaine** | S'approprier une culture physique sportive et artistique<br>- *Découvrir la variété des activités et des spectacles sportifs.*<br>- *Exprimer des intentions et des émotions par son corps dans un projet artistique individuel ou collectif.* | | |