

CYCLE 3 : cycle de consolidation

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.

Socle commun	Compétences générales	Champ d'apprentissage	Programmation
<p>Domaine 1 Les langages pour penser et communiquer</p>	<p>Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adapter sa motricité à des situations variées - Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité - Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente 	<p>Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée</p>	<p>Activités athlétiques (courses, sauts, lancers) et natation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin • Comparer une course un saut un lancer pour faire la meilleure performance cumulée • Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer les inscrire en représentations graphiques. • Assumer les rôles de chronométreur et d'observateur
<p>Domaine 2 Les méthodes et outils pour apprendre</p>	<p>S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et outils</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres - Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace - Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions 	<p>Adapter ses déplacements à des environnements variés</p>	<p>Activités de roue et de glisse, activités nautiques, équitation, parcours d'orientation, parcours d'escalade, savoir nager etc</p> <ul style="list-style-type: none"> • Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel • Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement • Identifier la personne responsable à alerter ou le procédure en cas de problème • Valider l'attribution scolaire du savoir nager (ASSN), conformément à l'article du 9 juillet 2015
<p>Domaine 3 La formation de la personne et du citoyen</p>	<p>Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités</p> <ul style="list-style-type: none"> - Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, luteur, médiateur, organisateur, ...) - Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements - Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées - S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives 	<p>S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique</p>	<p>Danses collectives, activités gymniques, arts du cirque, danse de création</p> <ul style="list-style-type: none"> • Réaliser en petits groupes 2 séquences, une à visée acrobatique destinée à être jugée une autre à visée artistique destinée à être appréciée et à évaluer • Savoir former une prestation pour la revoir et la faire évoluer • Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres
<p>Domaine 4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques</p>	<p>Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière</p> <ul style="list-style-type: none"> - Evaluer la qualité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école - Connaître et expliquer des principes d'une bonne hygiène de vie - Adopter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités, pour ne pas se mettre en danger 	<p>Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</p>	<p>Jeux traditionnels plus complexes (thèque, bétel, balle au capitaine, poules- vipères- renards, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon et jeux pré-sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball,...), jeux de combats (de préhension), jeux de raquettes (badminton, tennis).</p> <p>En situation aménagée ou à effectif réduit</p> <ul style="list-style-type: none"> • S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque • Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu • Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre • Assumer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe. • Accueillir le résultat de la rencontre et être capable de le commenter
<p>Domaine 5 Les représentations du monde et l'activité humaine</p>	<p>S'approprier une culture physique sportive et artistique</p> <ul style="list-style-type: none"> - Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine - Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives 		