CP – CE1 – CE2 : Education physique et sportive

- Tableau de programmation de classe -

Mise en œuvre

- Une pratique presque journalière (alterner séances courtes et séances longues)
- Cycles de durées suffisantes (8 à 12 séances) = 10 à 12 modules par an 2 à 3 modules / période

- Parcours équilibré et progressif qui couvre les 4 champs et des lieux divers, intérieurs et extérieurs
- Croisements entre enseignements : Langage oral, Questionner le monde, EMC, Langue vivante, PEAC

Quatre champs d'apprentissage	Les attendus de fin de cycle	*Des repères de progressivité*	Des situations, activités possibles	Périodes				
				1	2	3	4	5
1- Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée	- 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.	*Quelle que soit l'activité athlétique, l'enjeu est de confronter les élèves à une performance qu'ils peuvent évaluer. Ils doivent, tout au long du cycle, en mobilisant toutes leurs ressources, agir sur des éléments de leur motricité spontanée pour en améliorer la performance.*	**Activités athlétiques aménagées**					
2. Adapter ses déplacements à des environnements variés	- 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.	*- 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.*	**Natation, activités nautiques**					
		Au fur et à mesure du cycle, la maîtrise des engins doit amener les élèves à se déplacer dans des milieux de moins en moins protégés et de plus en plus difficiles.	**Activités de roule et de glisse**					
			Equitation					
		Les activités d'orientation doivent se dérouler dans des espaces de plus en plus vastes et de moins en moins connus ; les déplacements doivent, au fur et à mesure, de l'âge demander l'utilisation de codes de plus en plus symboliques.	**Parcours d'orientation**					
			Parcours d'escalade					
3. S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique	- Mobiliser le pouvoir expressif du corps, en reproduisant une séquence simple d'actions apprise 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.	*Les élèves évoluent au cours du cycle en montrant une pratique de plus en plus élaborée, en passant progressivement de l'exécutant à la composition et à la chorégraphie simple.*	**Danses collectives**					
			Danse de création					
		Lors des activités gymniques, ils réalisent des actions de plus en plus tournées et renversées, de plus en plus aériennes, de plus en plus manuelles, de plus en plus coordonnées. Ils réalisent progressivement des actions « acrobatiques » mettant en jeu l'équilibre (recherche d'exploits) et pouvant revêtir un caractère esthétique.	**Activités gymniques**					
			Arts du cirque					
4. Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel	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 - - connaître le but du jeu ; - reconnaître ses partenaires et ses adversaires.	*Tout au long du cycle, la pratique d'activités collectives doit amener les élèves à se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux vécus et respecter les règles. Au cours du cycle les élèves affrontent seuls un adversaire afin d'obtenir le gain du jeu, de développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur et de comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues).*	**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					

CP – CE1 – CE2 : Education physique et sportive

- Tableau de programmation de cycle -

Mise en œuvre

- Une pratique presque journalière (alterner séances courtes et séances longues)
- Cycles de durées suffisantes (8 à 12 séances) = 10 à 12 modules par an 2 à 3 modules / période

- Parcours équilibré et progressif qui couvre les 4 champs et des lieux divers, intérieurs et extérieurs
- Croisements entre enseignements : Langage oral, Questionner le monde, EMC, Langue vivante, PEAC

Quatre champs d'apprentissage	Les attendus de fin de cycle	*Des repères de progressivité*	Des situations, activités possibles	Classes		
				CP	CE1	CE2
1- Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée	- 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.	*Quelle que soit l'activité athlétique, l'enjeu est de confronter les élèves à une performance qu'ils peuvent évaluer. Ils doivent, tout au long du cycle, en mobilisant toutes leurs ressources, agir sur des éléments de leur motricité spontanée pour en améliorer la performance.*	**Activités athlétiques aménagées**			
2. Adapter ses déplacements à des environnements variés	- 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.	*- 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.*	**Natation, activités nautiques**			
		Au fur et à mesure du cycle, la maîtrise des engins doit amener les élèves à se déplacer dans des milieux de moins en moins protégés et de plus en plus difficiles.	**Activités de roule et de glisse**			
			Equitation			
		Les activités d'orientation doivent se dérouler dans des espaces de plus en plus vastes et de moins en moins connus ; les déplacements doivent, au fur et à mesure, de l'âge demander l'utilisation de codes de plus en plus symboliques.	**Parcours d'orientation**			
			Parcours d'escalade			
3. S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique	- Mobiliser le pouvoir expressif du corps, en reproduisant une séquence simple d'actions apprise 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.	*Les élèves évoluent au cours du cycle en montrant une pratique de plus en plus élaborée, en passant progressivement de l'exécutant à la composition et à la chorégraphie simple.*	**Danses collectives**			
			Danse de création			
		Lors des activités gymniques, ils réalisent des actions de plus en plus tournées et renversées, de plus en plus aériennes, de plus en plus manuelles, de plus en plus coordonnées. Ils réalisent progressivement des actions « acrobatiques » mettant en jeu l'équilibre (recherche d'exploits) et pouvant revêtir un caractère esthétique.	**Activités gymniques**			
			Arts du cirque			
4. Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel	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 - - connaître le but du jeu ; - reconnaître ses partenaires et ses adversaires.	*Tout au long du cycle, la pratique d'activités collectives doit amener les élèves à se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux vécus et respecter les règles. Au cours du cycle les élèves affrontent seuls un adversaire afin d'obtenir le gain du jeu, de développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur et de comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues).*	**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			