

PROGRAMMES 2008 ELEMENTAIRE

EPS 108 heures / an = 3 heures par semaine

Compétences et activités CP CE1 :

1. Réaliser une performance

- Activités athlétiques : courir vite, longtemps, en franchissant des obstacles, sauter loin et haut, lancer loin.
- Natation : se déplacer sur une quinzaine de mètres.

2. Adapter ses déplacements à différents types d'environnement

- Activités d'escalade : grimper jusqu'à 3 m et redescendre (mur équipé).
- Activités aquatiques et nautiques : s'immerger, se déplacer sous l'eau, se laisser flotter.
- Activités de roule et glisse : réaliser un parcours simple en roller ou en vélo.
- Activités d'orientation : retrouver quelques balises dans un milieu connu.

3. Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement

- Jeux de lutte : agir sur son adversaire pour l'immobiliser.
- Jeux de raquettes : faire quelques échanges.
- Jeux traditionnels et jeux collectifs avec ou sans ballon : coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).

4. Concevoir et réaliser des actions à visées expressive, artistique, esthétique

- Danse : exprimer corporellement des personnages, des images, des sentiments pour communiquer des émotions en réalisant une petite chorégraphie (3 à 5 éléments), sur des supports sonores divers.
- Activités gymniques : réaliser un enchaînement de 2 ou 3 actions "acrobatiques" sur des engins variés (barres, plinths, poutres, gros tapis).

Compétences et activités CE2 CM1 CM2 :

1. Réaliser une performance mesurée (en distance, en temps)

- Activités athlétiques : courir vite, courir longtemps, courir en franchissant des obstacles, courir en relais, sauter loin, sauter haut, lancer loin.
- Natation : se déplacer sur une trentaine de mètres.

2. Adapter ses déplacements à différents types d'environnement

- Activités d'escalade : grimper et redescendre sur un trajet annoncé (mur équipé).
- Activités aquatiques et nautiques : plonger, s'immerger, se déplacer.
- Activités de roule et glisse : réaliser un parcours d'actions diverses en roller, en vélo, en ski.
- Activités d'orientation : retrouver plusieurs balises dans un espace semi-naturel en s'aidant d'une carte.

3. Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement

- Jeux de lutte : amener son adversaire au sol pour l'immobiliser.
- Jeux de raquettes : marquer des points dans un match à deux.
- Jeux sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball...) : coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).

4. Concevoir et réaliser des actions à visées expressive, artistique, esthétique

- Danse : construire à plusieurs une phrase dansée (chorégraphie de 5 éléments au moins) pour exprimer corporellement des personnages, des images, des sentiments et pour communiquer des émotions, sur des supports sonores divers.
- Activités gymniques : construire et réaliser un enchaînement de 4 ou 5 éléments "acrobatiques" sur divers engins (barres, moutons, poutres, tapis).

Organisation des activités et travail d'équipe :

sur les 2 années du cycle des apprentissages fondamentaux - sur les 3 années du cycle des approfondissements

Exploitation des ressources locales

Conseils : 2 séances minimum / semaine – Aborder chaque année les 4 compétences à travers une ou plusieurs activités sous forme de modules d'apprentissage structurés (6 à 12 séances) – Evaluation : mesurer les évolutions et valoriser les résultats atteints – Etre vigilant au temps de pratique EPS de chacun sur la séance.

PROGRAMMES 2008 MATERNELLE

EPS 108 heures / an = 3 heures par semaine

Compétences et activités

1. Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés

Déplacements : courir, ramper, sauter, rouler, glisser, grimper, nager...

Equilibres.

Manipulations : agiter, tirer, pousser.

Projections et réceptions d'objets : lancer, recevoir.

2. Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes collectives

Jeux de balle, jeux d'opposition, jeux d'adresse.

3. S'exprimer sur un rythme musical ou non, avec un engin ou non ; exprimer des sentiments et des émotions par le geste et le déplacement

Rondes, jeux dansés, mime, danse.

4. Se repérer et se déplacer dans l'espace

Parcours orientés.

Compétence transversale :

Décrire ou représenter un parcours simple

A travers les différentes activités

Travail d'équipe : renouvellement des activités et complexification des contenus d'année en année.

Evaluation : viser des progrès, faire prendre conscience des acquisitions.

Temps de pratique EPS : suffisant pour que chaque élève progresse.

Conseils : 1 séance par jour (45 minutes) – Aborder chaque année les 4 compétences à travers une ou plusieurs activités sous forme de modules d'apprentissage structurés (6 à 12 séances) — Pratiquer régulièrement en extérieur