

PROGRAMMATION DU DOMAINE DISCIPLINAIRE

« EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE »

Compétences attendues en fin de Cycle 2	Compétences travaillées	Connaissances, capacités, attitudes
<p><u>À la fin du cycle 2, l'enfant est capable de :</u></p> <p><u>Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. <p><u>Adapter ses déplacements à des environnements variés</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. <p><u>S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. <p><u>Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</u></p> <p>Dans des situations aménagées et très variées,</p>	<p><u>Compétences des programmes</u></p> <p><u>Développer sa motricité et construire un langage du corps</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 <p><u>S'approprier seul ou à plusieurs, par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Apprendre par essai-erreur en utilisant les effets de son action. • Apprendre à planifier son action avant de la réaliser <p><u>Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Assumer les rôles spécifiques aux différentes APSA (joueur, coach, arbitre, juge, médiateur, organisateur...). • Élaborer, respecter et faire respecter règles et règlements. • Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d'un groupe <p><u>Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Découvrir les principes d'une bonne hygiène de vie, à des fins de santé et de bien-être. • Ne pas se mettre en danger par un engagement physique dont l'intensité excède ses qualités physiques. <p><u>S'approprier une culture physique sportive et artistique</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Découvrir la variété des activités et des spectacles sportifs • Exprimer des intentions et des émotions par son corps dans un projet artistique individuel ou collectif. 	<p style="text-align: center;"><u>Période 1</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Parcours d'orientation - Jeux traditionnels collectifs <p style="text-align: center;"><u>Période 2</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Jeux d'opposition - Danses collectives <p style="text-align: center;"><u>Période 3</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Vélo - Activités athlétiques aménagées - Natation <p style="text-align: center;"><u>Période 4</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Activités athlétiques aménagées : Courir longtemps, course de vitesse, course de relais, sauter haut, sauter loin, lancer - Arts du cirque et activités gymniques <p style="text-align: center;"><u>Période 5</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Danse de création - Jeux collectifs traditionnels : balle ovale, vers le football, ... - Jeux de raquette/Badminton

- 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.

En lien avec les compétences et connaissances évoquées dans le SOCC (domaines 1, 2, 3, 4, 5)

Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer

- Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps

Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre

- Coopération et réalisation de projets

Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen

- Expression de la sensibilité et des opinions, respect des autres
- Réflexion et discernement
- Responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative

Domaine 4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques

- Conception, création, réalisation
- Responsabilités individuelles et collectives

Domaine 5 : les représentations du monde et l'activité humaine

- Invention, élaboration, production