

Exemple de programmation EPS en cycle 3

Champs d'apprentissage	Exemples d'activités supports	CM1	CM2	6ème	Compétences attendues en fin de cycle
1. Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée.	<ul style="list-style-type: none"> - Activités athlétiques (courses, sauts, lancers), - Natation 	<ul style="list-style-type: none"> - Course de vitesse et relais - Lancer - Saut 	<ul style="list-style-type: none"> - Course de durée - Saut 	<ul style="list-style-type: none"> - ½ fond - Lancer - Saut - Natation 	<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. - Combiner une course un saut un lancer pour faire la meilleure performance cumulée. - Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques. - Assumer les rôles de chronométrateur et d'observateur.
2. Adapter ses déplacements à des environnements variés.	<ul style="list-style-type: none"> - Activités de roule et de glisse, - Activités nautiques, - Parcours d'orientation, - Parcours d'escalade, - Savoir nager, ... 	<ul style="list-style-type: none"> - Vélo - Natation 	<ul style="list-style-type: none"> - Vélo - Patinage (glace) - Natation 	<ul style="list-style-type: none"> - Course d'orientation 	<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 la procédure en cas de problème. - Valider l'attestation scolaire du savoir nager (ASSN), conformément à l'arrêté du 9 juillet 2015.
3. Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.	<ul style="list-style-type: none"> - Jeux traditionnels, - Jeux pré-sportifs collectifs, - Jeux de combats, - Jeux de raquettes 	<ul style="list-style-type: none"> - Danse - Gym-Acrosport 	<ul style="list-style-type: none"> - Danse - Gym-Acrosport 	<ul style="list-style-type: none"> - Gymnastique - Danse 	<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. - Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe. - Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.
4. S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique.	<ul style="list-style-type: none"> - Danses collectives, - Activités gymniques, - Arts du cirque, - Danse de création 	<ul style="list-style-type: none"> - Opposition - Raquette (badminton) - Mini basket - Balle ovale (rugby) 	<ul style="list-style-type: none"> - Opposition - Raquette (badminton) - Mini basket - Mini foot 	<ul style="list-style-type: none"> - Badminton - Rugby - Basket 	<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser en petits groupes deux séquences : une à visée acrobatique destinée à être jugée, une autre à visée artistique destinée à être appréciée et à émouvoir. - Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer. - Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres.

Une programmation doit tenir compte de la spécificité de l'établissement scolaire :

- son projet et son public,
- des compétences de chaque enseignant,
- des possibilités d'intervenants extérieurs (partenariats),
- du matériel,
- des espaces disponibles (salle de sport, stade, ...).
- La programmation doit être pensée sur la base des 3 heures hebdomadaires prévues dans les nouveaux programmes et des 36 semaines ouvrables au cours de l'année scolaire.
- Elle peut prendre en compte les rencontres avec d'autres classes et d'autres écoles.
- Les 4 champs d'apprentissage doivent être abordés chaque année.