

LES PROGRAMMES 2008 EN E.P.S

- ❑ Donner à chaque enfant les clés du savoir et les repères de la société dans laquelle il grandit est la première exigence de la République et l'unique ambition de l'école primaire.
- ❑ La liberté pédagogique induit une responsabilité : son exercice suppose des capacités de réflexion sur les pratiques et leurs effets. **Elle implique aussi, pour les maîtres, l'obligation de s'assurer et de rendre compte régulièrement des acquis des élèves.**
- ❑ Il appartient aux enseignants et aux équipes d'école de s'emparer résolument de cette liberté nouvelle. Le rôle de l'enseignant est en effet d'aider ses élèves à progresser dans la maîtrise des objectifs fixés par les programmes et progressions nationaux : **il lui revient de choisir les méthodes les plus adaptées aux caractéristiques individuelles et aux besoins spécifiques de ses élèves.**
- ❑ **Le professeur des écoles ne saurait être un simple exécutant** : à partir des objectifs nationaux, il doit **inventer** et **mettre en œuvre** les situations pédagogiques qui permettront à ses élèves **de réussir** dans les meilleures conditions.

Programme E.P.S de l'école maternelle PS, MS et GS	Programme E.P.S du cycle des apprentissages fondamentaux CP et CE1	Programme E.P.S du cycle des approfondissements CE2, CM1 et CM2
Le programme de l'école maternelle sans horaire contraignant fixe les objectifs à atteindre et les compétences à acquérir avant le passage à l'école élémentaire. La mise en œuvre du programme doit prendre en compte les étapes et le rythme du développement de l'enfant. Une séance d'E.P.S doit être pratiquée quotidiennement.	La durée annuelle de l'enseignement en E.P.S est de : 108 heures La déclinaison de cet horaire hebdomadaire sera fonction du projet pédagogique des enseignants. 3 heures peuvent être réservées par semaine à l'E.P.S.	La durée annuelle de l'enseignement en E.P.S est de : 108 heures La déclinaison de cet horaire hebdomadaire sera fonction du projet pédagogique des enseignants. 3 heures peuvent être réservées par semaine à l'E.P.S.
<u>AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS</u> L'activité physique et les expériences corporelles contribuent au développement moteur, sensoriel, affectif et intellectuel de l'enfant. Elles sont l'occasion d'explorer, de s'exprimer, d'agir dans des environnements familiers, puis, progressivement, plus inhabituels. Elles permettent de se situer dans l'espace. L'enfant découvre les possibilités de son corps ; il apprend à agir en toute sécurité tout en acceptant de prendre des risques mesurés, et à fournir des efforts tout en modulant son énergie. Il exprime ce qu'il ressent, nomme les activités et les objets manipulés ou utilisés, dit ce qu'il a envie de faire. Les enseignants veillent à proposer des situations et des activités renouvelées d'année en année, de complexité progressive ; ils s'attachent à ce que les enfants aient assez de pratique pour progresser et leur font prendre conscience des nouvelles possibilités acquises. Par la pratique d'activités physiques libres ou guidées dans des milieux variés, les enfants développent leurs capacités motrices dans : ❑ des déplacements (courir, ramper, sauter, rouler, glisser, grimper, nager...), ❑ des équilibres, ❑ des manipulations (agiter, tirer, pousser), ❑ des projections et réceptions d'objets (lancer,	L'éducation physique vise le développement des capacités nécessaires aux conduites motrices et offre une première initiation aux activités physiques, sportives et artistiques. Tout en répondant au besoin et au plaisir de bouger, elle permet de développer le sens de l'effort et de la persévérance. Les élèves apprennent à mieux se connaître, à mieux connaître les autres ; ils apprennent aussi à veiller à leur santé. La pratique des activités est organisée sur les deux années du cycle en exploitant les ressources locales. Compétence n° 1 : Réaliser une performance ❑ <u>Activités athlétiques :</u> courir vite, longtemps, en franchissant des obstacles, sauter loin et haut, lancer loin. ❑ <u>Natation :</u> se déplacer sur une quinzaine de mètres. Compétence n° 2 : Adapter ses déplacements à différents types d'environnement ❑ <u>Activités d'escalade :</u> grimper jusqu'à 3 m et redescendre (mur équipé).	L'éducation physique et sportive vise le développement des capacités motrices et la pratique d'activités physiques, sportives et artistiques. Elle contribue à l'éducation à la santé en permettant aux élèves de mieux connaître leur corps, et à l'éducation à la sécurité, par des prises de risques contrôlées. Elle éduque à la responsabilité et à l'autonomie, en faisant accéder les élèves à des valeurs morales et sociales (respect de règles, respect de soi-même et d'autrui). La pratique des activités est organisée sur les trois années du cycle en exploitant les ressources locales. Compétence n° 1 : Réaliser une performance mesurée (en distance, en temps) ❑ <u>Activités athlétiques :</u> courir vite, courir longtemps, courir en franchissant des obstacles, courir en relais, sauter loin, sauter haut, lancer loin. ❑ <u>Natation :</u> se déplacer sur une trentaine de mètres. Compétence n° 2 : Adapter ses déplacements à différents types d'environnement ❑ <u>Activités d'escalade :</u> grimper et redescendre sur un trajet annoncé (mur équipé).

recevoir). Des jeux de balle, des jeux d'opposition, des jeux d'adresse viennent compléter ces activités. Les enfants coordonnent des actions et les enchaînent. Ils adaptent leur conduite motrice en vue de l'efficacité et de la précision du geste. Par la pratique d'activités qui comportent des règles, ❑ ils développent leurs capacités d'adaptation et de coopération, ❑ ils comprennent et acceptent l'intérêt et les contraintes des situations collectives. Les activités d'expression à visée artistique que sont : ❑ les rondes, ❑ les jeux dansés, ❑ le mime, ❑ la danse permettent tout à la fois l'expression par un geste maîtrisé et le développement de l'imagination. Grâce aux diverses activités, les enfants acquièrent une image orientée de leur propre corps. Ils distinguent ce qui est : ❑ devant, derrière, ❑ au-dessus, au-dessous, ❑ à droite et à gauche, ❑ loin et près. Ils apprennent à suivre des parcours élaborés par l'enseignant ou proposés par eux ; ils verbalisent et représentent ces déplacements. <u>À la fin de l'école maternelle, l'enfant est capable de (5 compétences) :</u> C1 : adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés ; C2 : coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes collectives ; C3 : 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 ; C4 : se repérer et se déplacer dans l'espace ; C5 : décrire ou représenter un parcours simple.	❑ <u>Activités aquatiques et nautiques</u> : s'immerger, se déplacer sous l'eau, se laisser flotter. ❑ <u>Activités de roule et glisse</u> : réaliser un parcours simple en roller ou en vélo. ❑ <u>Activités d'orientation</u> : retrouver quelques balises dans un milieu connu. Compétence n° 3 : Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement ❑ <u>Jeux de lutte</u> : agir sur son adversaire pour l'immobiliser. ❑ <u>Jeux de raquettes</u> : faire quelques échanges. ❑ <u>Jeux traditionnels et jeux collectifs avec ou sans ballon</u> : coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre). Compétence n° 4 : Concevoir et réaliser des actions à visées expressive, artistique, esthétique ❑ <u>Danse</u> : 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. ❑ <u>Activités gymniques</u> : réaliser un enchaînement de 2 ou 3 actions « acrobatiques » sur des engins variés (barres, plinths, poutres, gros tapis).	❑ <u>Activités aquatiques et nautiques</u> : plonger, s'immerger, se déplacer. ❑ <u>Activités de roule et glisse</u> : réaliser un parcours d'actions diverses en roller, en vélo, en ski. ❑ <u>Activités d'orientation</u> : retrouver plusieurs balises dans un espace semi-naturel en s'aidant d'une carte. Compétence n° 3 : Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement ❑ <u>Jeux de lutte</u> : amener son adversaire au sol pour l'immobiliser. ❑ <u>Jeux de raquettes</u> : marquer des points dans un match à deux. ❑ <u>Jeux sportifs collectifs</u> (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). Compétence n° 4 : Concevoir et réaliser des actions à visées expressive, artistique, esthétique ❑ <u>Danse</u> : 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. ❑ <u>Activités gymniques</u> : construire et réaliser un enchaînement de 4 ou 5 éléments « acrobatiques » sur divers engins (barres, moutons, poutres, tapis).
---	---	--

EXEMPLES DE PROGRAMMATIONS en EPS

«La grille horaire de l'école élémentaire présente une nouveauté importante. Elle propose un horaire global annuel pour toutes les disciplines ... Cette souplesse nouvelle permettra aux enseignants et aux équipes d'école d'organiser l'enseignement de façon globale et éventuellement transversale, en fonction de projets simultanés ou successifs et de blocs horaires adaptés et variables selon les semaines ou les mois. » B.O n°3 du 19 juin 2008 ».

Cycle 1:

Principe : Travailler les 5 compétences en s'appuyant sur des thèmes moteurs :

Recommandations :

- un module ou une unité d'apprentissage porte sur une compétence (traiter en thèmes moteurs) et comprend au moins 6 à 10 séances
- une séance d'activité corporelle de 45 minutes effectives est organisée chaque jour
- il est conseillé qu'au cours de la semaine 2 thèmes ou activités soient proposés 2 jours consécutivement, pendant au moins un demi-trimestre
- les activités physiques en extérieur sont à proposer chaque fois que cela est possible
- la programmation peut prendre en compte les rencontres avec d'autres classes et les sorties

Septembre/Octobre	Novembre/Décembre	Janvier/Février	Mars/Avril	Mai/ Juin
1/ Se repérer et se déplacer dans l'espace (C4) : (sauter, courir) 2/ S'opposer et coopérer collectivement (C2) : jeux collectifs sans ballon	1/ Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés : activités gymniques (C1) : (tourner, rouler) 2/ S'exprimer sur un rythme musical...exprimer des sentiments par le geste et le déplacement (C3) : rondes et jeux dansés	1/ C1 : Marcher s'équilibrer 2/ Coopérer et s'opposer individuellement (C2) : Tirer pousser	1/ C3 + C5 : Manipuler un engin : construire des trajets et des trajectoires 2/ C1 : tourner, se renverser	1/ C4 : courir, lancer 2/ C4 + C5 : activités d'orientation

La séance est construite à partir de situations simples , complexifiées en utilisant des variables de but, de temps, d'espace, d'effectif...

Cycle 2-Cycle 3 :

Principe : Travailler les 4 compétences à partir des activités physiques et sportives.

1°) Exemple de programmation pour une classe de CM2 comportant des projets successifs dans l'année centrés sur des événements avec des temps d'enseignement adaptés et la présence ou non d'intervenants

Septembre/Octobre	Novembre/Décembre	Janvier/Février	Mars/Avril	Mai/ Juin
1/ 1h d'EPS hebdomadaire finalisée ou non par une rencontre USEP La séance est structurée autour de 3 temps : un temps de préparation physique (coordination, souplesse...); un temps d'évaluation ou de familiarisation ou d'apprentissage et un temps d'analyse et de retour au calme... U.A : réaliser une performance mesurée(en temps, en distance) (C1) : <i>athlétisme</i> <i>Rencontre prévue : USEPIADES</i> 8h 2/ 1 unité d'apprentissage en <i>escalade</i> : adapter ses déplacements à différents types d'environnement (C2) avec les mêmes principes de construction de séance 8h	1/ 1 unité d'apprentissage finalisée par une rencontre USEP (hors temps scolaire) : coopérer ou s'opposer collectivement (C3) : <i>rugby</i> avec la rencontre USEP : 10h 2/ Concevoir et réaliser des actions à visée expressive, artistique, esthétique (C4) : projet avec un intervenant sur les arts du cirque à raison d'une séance par jour pendant 2 semaines : Total : 1h x 8 = 8h	1/ 1 unité d'apprentissage en gymnastique (C4) 10h 2/ 12 séances de natation à raison de 2 séances par semaine (C2) 45' effectives x 12 = 9h	1/ Coopérer ou s'opposer individuellement (C3) : 1 unité d'apprentissage jeux de raquette : 8h 2/ Projet « 15 jours de classe de neige » (pluridisciplinaire) : (C2) Pratique du ski, sortie raquettes, randonnée pédestre : 14h	1/ 1 unité d'apprentissage finalisée ou non par une rencontre USEP (temps scolaire): (C2) : cyclotourisme et sécurité routière (APER) Total avec « petit tour » : 15h 2/ Préparation de la fête de l'école à raison de 2 séances par jour pendant 1 semaine avec le spectacle final : (C4) 10h

Total : 8h + 8h + 10h + 8h + 10h + 9h + 8h + 22h + 15h + 10h = 108h

2°) Exemple pour un CE2, classe en milieu rural sans installations intérieures.

L'enseignant programme 3 heures d'EPS hebdomadaires réparties en 3 séances : Toutefois en raison de conditions particulières comme la météo ou les sorties randonnées et cyclotouristes qui nécessitent un temps d'activité plus important, l'enseignant minore ou majore sa programmation.

Septembre/Octobre	Novembre/Décembre	Janvier/Février	Mars/Avril	Mai/ Juin
<i>Lundi</i> : Athlétisme : Course de durée (C1) <i>Mardi</i> : orientation en milieu connu (C2) <i>Vendredi</i> : Athlétisme: lancer, sauter (C1)	<i>Lundi</i> : Jeux collectifs traditionnels (C3) <i>Mardi</i> : Athlétisme : Course de durée (C1) <i>Vendredi</i> : Jeux collectifs esquive/combat (C3)	<i>Lundi</i> : jeux collectifs de démarquage (C3) <i>Mardi</i>: Maîtrise de la bicyclette en milieu fermé (cour d'école) (C2) <i>Vendredi</i> : (C3) : vers le handball	<i>Lundi</i>: (C3) : ultimate <i>Mardi</i>: Athlétisme : (C1) : Lancer, courir, sauter <i>Vendredi</i> : Orientation jumelée avec randonnée pédestre (C2)	<i>Lundi</i> : Jeux collectifs de renvoi <i>Mardi</i> : Sortie cyclotourisme (C2) <i>Vendredi</i> : danses traditionnelles (C4)

Total: 36 semaines x 3 heures = 108 heures