

Progression d' EPS CE2 (en référence au BO du 5 Janvier 2012)

1/5

Période de l'année	Nombre de séances	Compétence	Activités	Objectifs à atteindre
Période 1	16 séances	Réaliser une performance mesurée différentes échelles : Activités athlétiques		Coordonner et enchaîner des actions motrices caractérisées par leur force, leur vitesse, dans des espaces et avec des matériels variés, dans des types d'efforts variés (différentes allures, rapport entre vitesse, distance, durée), de plus en plus régulièrement, à une échéance donnée, pour égaler ou battre son propre record. Identifier, stabiliser, améliorer sa performance.
			<i>Courses de vitesse</i>	Réagir vite au signal de départ.
				Maintenir une trajectoire rectiligne (bras et regard horizontal, dans l'axe de la course).
				Maintenir sa vitesse sur un temps donné (8 secondes) ou sur une distance d'une trentaine de mètres.
			<i>Courses de haies</i>	Enchaîner course et franchissement en position équilibrée.
				Adapter sa foulée à différents parcours comportant trois à quatre obstacles.
				Franchir l'obstacle « en longueur », sans piétiner ni interrompre sa course.
			<i>Lancer</i>	Lancer avec pied en avant opposé au bras du lancer.
				Enchaîner course d'élan et lancer sans ralentir.
				Lancer dans l'espace défini et rester face à la cible après le lancer.
				Adapter son geste à l'engin (balle lestée, vortex, javelot, anneau...).
				Construire une trajectoire en direction et en hauteur.

Progression d' EPS CE2 (suite)

2/5

Période de l'année	Nombre de séances	Compétence	Activités	Objectifs à atteindre
Période 1	<i>16 séances (suite)</i>	Réaliser une performance mesurée différentes échelles : Activités athlétiques	<i>Saut en longueur</i>	Prendre une impulsion simultanée des deux pieds.
				Se réceptionner sans déséquilibre arrière.
				Identifier son pied d'appel.
				Construire une zone d'appel matérialisée.
				Enchaîner trois foulées bondissantes en atterrissant pieds joints (triple bond).
				Enchaîner course et impulsion sur un pied.
			<i>Courses en durée</i>	Courir sur un temps donné en ajustant sa vitesse pour ne pas être essoufflé.
				Réduire le nombre d'étapes marchées sur un circuit donné (en nombre de tours ou sur une durée de 8 à 12 minutes).
Se fixer un contrat de course établi à partir d'une évaluation diagnostique et le réaliser.				
Période 1/2	<i>10 séances</i>	Adapter ses déplacements à différents types d'environnement		Se déplacer de façon adaptée et se repérer dans des formes d'actions inhabituelles mettant en cause l'équilibre (grimper, rouler, glisser, s'immerger...), dans des milieux variés (terrain plat, vallonné, boisé, eau calme, neige, bassin...), sur des engins (ou montures) instables (bicyclette, roller, ski, poney...), dans des environnements progressivement plus éloignés et chargés d'incertitude (parc public, bois, forêt, montagne, plan d'eau...).
				<i>Activités d'orientation</i>
			Suivre un parcours imposé à partir d'un plan.	
			Réaliser un parcours en pointant des balises en terrain varié ou au travers d'un jeu de course à la photo...	
				Retrouver et tracer sur une carte un déplacement vécu.

Progression d'EPS CE2 (suite)

3/5

Période de l'année	Nombre de séances	Compétence	Activités	Objectifs à atteindre
Période 2	<i>12 séances</i>	Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement	Rencontrer un adversaire dans des jeux d'opposition duelle : affronter seul un adversaire pour obtenir le gain du jeu, développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur, comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues). Coopérer avec des partenaires pour affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif, comme attaquant et comme défenseur : se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux vécus, respecter les règles.	
			Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre) : + connaître et respecter les conditions matérielles du jeu (espace de jeu, matériel, répartition des joueurs....) et les règles (gestion, fonction des tracés, utilisation du matériel) ; + connaître et respecter selon le jeu les relations entre les joueurs, accepter le contact physique ou au contraire respecter l'interdiction de contact.	
			Jeux sportifs collectifs (handball ou basketball)	Conserver le ballon : passer, recevoir, contrôler le ballon de plus en plus efficacement.
				Progresser vers la cible : passer à un partenaire dans le sens de la progression, partir vite vers l'avant
				Marquer : passer à un partenaire placé, marquer un but, un panier ou toucher le panneau ...
				Utiliser l'espace de jeu dans ses dimensions, latéralement et en profondeur.
				En défense - Reprendre le ballon : se placer sur les trajectoires de passes...
				En défense: Empêcher de marquer : gêner le tireur dans son action
En défense - Ralentir la progression de l'adversaire : gêner le porteur du ballon, gêner la passe adverse				

Progression d'EPS CE2 (suite)

4/5

Période de l'année	Nombre de séances	Compétence	Activités	Objectifs à atteindre
Période 3	<i>10 séances</i>	Adapter ses déplacements à différents types d'environnement		Se déplacer de façon adaptée et se repérer dans des formes d'actions inhabituelles mettant en cause l'équilibre (grimper, rouler, glisser, s'immerger...), dans des milieux variés (terrain plat, vallonné, boisé, eau calme, neige, bassin...), sur des engins (ou montures) instables (bicyclette, roller, ski, poney...), dans des environnements progressivement plus éloignés et chargés d'incertitude (parc public, bois, forêt, montagne, plan d'eau...).
			Activités d'orientation	Retrouver plusieurs balises dans un espace semi-naturel en s'aidant d'une carte, d'un plan.
				Suivre un parcours imposé à partir d'un plan.
				Réaliser un parcours en pointant des balises en terrain varié ou au travers d'un jeu de course à la photo...
				Retrouver et tracer sur une carte un déplacement vécu.
				Coder un parcours dans un lieu connu, indiquer sur la carte la position de la balise que l'on vient de placer.
Orienter sa carte à partir de points remarquables.				
Période 3	<i>10 séances</i>	Concevoir et réaliser des actions à visées expressive, artistique, esthétique		Exprimer corporellement, seul ou en groupe, des personnages, des images, des sentiments, des états... Communiquer aux autres des sentiments ou des émotions. S'exprimer de façon libre ou en suivant différents types de rythmes, sur des supports variés (musicaux ou non), avec ou sans engins. Réaliser des actions « acrobatiques » mettant en jeu l'équilibre (recherche d'exploits) et pouvant revêtir un caractère esthétique.
			Danse	Se créer un répertoire d'actions motrices et de sensations inhabituelles (locomotions, équilibres, manipulations...).
				Utiliser les composantes de l'espace (corporel proche, déplacements et espace scénique).
				Ajuster ses mouvements en fonction de ceux de ses partenaires, des autres danseurs, en s'orientant par rapport au spectateur.
				Agir, évoluer en fonction du support sonore, en adéquation, en décalage, en écho...
				Donner son avis, proposer un autre mode d'expression, une action à améliorer...
Contrôler ses émotions sous le regard des spectateurs.				

Progression d'EPS CE2 (suite) - 1 activité au choix sur les 2

5/5

Période de l'année	Nombre de séances	Compétence	Activités	Objectifs à atteindre
Période 2	10 séances	Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement	Lutte	<i>Comme attaquant (départ à genoux)</i> - Approcher, saisir l'adversaire.
				Déséquilibrer l'adversaire pour l'amener sur le dos et le maintenir pendant 5 secondes.
				<i>Comme défenseur (départ à genoux)</i> Résister pour conserver ou retrouver son équilibre.
				Tenter de se dégager d'une immobilisation.
				<i>Comme arbitre</i> : Connaître, rappeler, faire respecter les règles d'or et Co-arbitrer avec un adulte.
Période 2	10 séances	Concevoir et réaliser des actions à visées expressive, artistique, esthétique	Activités gymniques : Se renverser, se déplacer	Réaliser des actions de plus en plus tournées et renversées, de plus en plus aériennes, de plus en plus manuelles, de plus en plus coordonnées.
				Se déplacer en quadrupédie faciale, mains au sol, pieds contre une poutre.
				Se renverser en cochon-pendu sur une barre basse, poser les mains au sol, déplier les jambes pour se redresser.
				Tourner en rotation avant, avec ou sans pose des mains, le corps « en boule » en arrivant assis.
				Tourner en avant en appui sur une barre en réalisant la rotation en continu.
				Bondir comme un lapin, 2 mains, 2 pieds, 2 mains...
				Réaliser une chandelle après une course d'élan limitée et un appel deux pieds sur un tremplin.
				Arriver à genoux en contre haut sur un plinth après impulsion sur un tremplin.