



REPÈRES DE PROGRAMMATION ET DE PROGRESSION CP EPS

source dessins : <http://www.mysticlolly-leblog.fr/>

Ecole St Seurin sur l'Isle Coordination Elise Veux <http://leremuemeningesdelise.ejlablog.com/>

pour le détail des unités d'apprentissage
cf :
[progressions EPS cycle 2 eduscol](#)

Compétence 5 : culture humaniste
S'exprimer par la danse

Compétence 6 : les compétences sociales et civiques

Pratiquer un jeu ou un sport collectif en respectant les règles.

Compétence 7 : l'autonomie et l'initiative

Se repérer dans son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée.
Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.

Compétence 7 : l'autonomie et l'initiative

Maîtriser quelques conduites motrices comme courir, sauter, lancer, nager (ajout)

C2	PÉRIODE 1			activités aquatiques 6 en P1 et 2 en P2 (séances) se déplacer, s'équilibrer, enchaîner des actions, entrer dans l'eau, s'immerger. PISCINE	activités athlétiques 12 séances courir longtemps (projet cross et Téléthon) lancer loin CP sauter loin CEI STADE
	PÉRIODE 2		Jeux sans/avec ballon 8 séances Coopérer en respectant des règles. MAT		
	PÉRIODE 3	activités gymniques réaliser un enchaînement ou activité de danse exprimer corporellement des images, des émotions 12 séances ÉCOLE/ DOJO (projet artistique)	Jeux de lutte Agir sur son adversaire au sol pour l'immobiliser.		
	PÉRIODE 4		OU jeux collectifs 12 séances DOJO		
	PÉRIODE 5			activité d'orientation 12 séances se déplacer à l'aide de repères ÉCOLE	activités aquatiques 8 séances nager PISCINE
ORGANISATION DU TEMPS	Chaque semaine comprend deux séances d'éducation physique et sportive. En complément de ce temps s'ajoute un temps annualisé lié aux projets artistique de l'école et aux activités de chaque classe en lien avec d'autres domaines d'apprentissage (exple : projet théâtre/danse/musique/ maîtrise de la langue, activités de découverte du monde, mathématiques....).				

Compétence 6 : les compétences sociales et civiques
Respecter les autres et les règles de la vie collective.

Compétence 7 : l'autonomie et l'initiative
Travailler en groupe, s'engager dans un projet.

PI/P2	Compétence 7 : l'autonomie et l'initiative : Maîtriser quelques conduites motrices comme courir, sauter, lancer.											
	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12
activités athlétiques 12 séances courir vite ou longtemps (projet cross et Téléthon) lancer loin CP sauter loin CEI STADE	courir vite	courir vite	courir vite		lancer loin	lancer loin	lancer loin	lancer loin	lancer loin	lancer loin	lancer loin	lancer loin
	Je sais courir vite sur une vingtaine de mètres.	Je sais réagir à un signal sonore ou visuel pour partir.	Je sais maintenir une trajectoire rectiligne.		Je sais lancer ç une main des objets légers et variés.	Je sais lancer un objet en enchaînant un petit élan et un lancer.	Je sais lancer des objets horizontalement.	Je sais lancer des objets en variant les trajectoires)	Je sais lancer des objets en variant le geste de lancer.	Je sais identifier ma performance au lancer.	Je sais évaluer ou battre mon record.	Je renouvelle ma performance au moins 4 fois sur 5.
	courir longtemps		courir longtemps		courir longtemps		courir longtemps		courir longtemps		courir longtemps	
	Je sais gérer ma course en utilisant des arrêts définis.		Je sais courir à allure régulière.		Je cours à allure régulière de plus en plus longtemps.		Je sais identifier ma performance.		Je sais évaluer ou battre mon record.		Je commence à comprendre comment je dois récupérer physiquement.	

PI/P2	Compétence 7 : l'autonomie et l'initiative : Se repérer dans son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée. Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.										
	ENTRÉE	ENTRÉE	ENTRÉE	ENTRÉE	IMMERSION	IMMERSIO	IMMERSION	IMMERSION	IMMERSION	DÉPLACEMENT	DÉPLACEMENT
activités aquatiques 6 en P1 et 2 en P2(séances) se déplacer, s'équilibrer, enchaîner des actions, entrer dans l'eau, s'immerger. PISCINE	Je sais entrer dans l'eau en moyenne : avec aide sans aide	Je sais entrer dans l'eau grande profondeur : avec aide sans aide	Je sais entrer dans l'eau : en glissant en se laissant tomber en sautant	Je sais entrer dans l'eau dans différentes positions pour attraper un objet.	Je sais mettre la tête sous l'eau en soufflant.	Je sais m'immerger en passant sous un obstacle.	Je sais m'immerger en descendant à l'aide d'une perche.	Je sais m'immerger en touchant le fond avec différentes parties du corps.	Je sais m'immerger en ramassant un objet.	Je sais me déplacer : avec les pieds à l'aide du mur sans appui à l'aide de cordes	Je sais me déplacer sans aide : avec frite ou ceinture avec planche sans aide

PI/ P2	Compétence 6 : les compétences sociales et civiques : Pratiquer un jeu ou un sport collectif en respectant les règles (module passe à 10).							
	JEU DE BALLON	JEU DE BALLON	JEU DE BALLON	JEU DE BALLON	JEU DE BALLON	JEU DE BALLON	JEU DE BALLON	JEU DE BALLON
Jeux sans/avec ballon 8 séances Coopérer en respectant des règles. STADE	Je sais recevoir et passer le ballon.	Je sais faire progresser le ballon collectivement.	Je sais me déplacer vers le but pour marquer.	Je sais m'interposer pour gêner la progression adverse.	Je sais tenter de récupérer le ballon.	Je sais me rendre disponible pour aider un partenaire.	Je sais enchaîner plusieurs actions : ramasser, manipuler, passer le ballon.	Je participe activement à un jeu collectif en respectant les règles.