

Programmation Annuelle :

Éducation physique et sportive



Classe : CE2		Produire une performance maximale, mesurée à une échéance donnée	Adapter ses déplacements à des environnements variés	Exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique	Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel
Période 1	Compétences associées et objectifs généraux	<p>Activités athlétiques aménagées : La course (Courir Vite)</p> <p>Courir, sauter, lancer à des intensités et des durées variables dans des contextes adaptés.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser les actions motrices ; courir, sauter, lancer. - Utiliser sa main d'adresse et son pied d'appel et construire une adresse gestuelle et corporelle bilatérale. 	<p>Parcours d'orientation :</p> <p>Réaliser un parcours en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser les actions motrices. - Lire le milieu et adapter ses déplacements à ses contraintes. 	<p>Danse : Gwoka</p> <p>Mobiliser le pouvoir expressif du corps, en reproduisant une séquence simple d'actions apprises ou en présentant une action inventée.</p> <ul style="list-style-type: none"> - S'exposer aux autres : s'engager avec facilité dans des situations d'expression personnelle sans crainte de se montrer. - Exploiter le pouvoir expressif du corps en transformant sa motricité et en construisant un répertoire d'actions nouvelles à visée esthétique. - S'engager en sécurité dans des situations acrobatiques en construisant de nouveaux pouvoirs moteurs. 	
		<p>Savoir différencier : courir vite et courir longtemps / lancer loin et lancer précis / sauter haut et sauter loin.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mobiliser de façon optimale ses ressources pour produire des efforts à des intensités variables. <p>Accepter de viser une performance mesurée et se confronter aux autres.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pendant l'action, prendre des repères extérieurs à son corps pour percevoir : espace, temps, durée et effort. <p>Remplir quelques rôles spécifiques.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Respecter les règles de sécurité édictées par le professeur. 	<p>L'espace est aménagé et sécurisé.</p> <ul style="list-style-type: none"> - S'engager sans appréhension pour se déplacer dans différents environnements. <p>Respecter les règles de sécurité qui s'appliquent.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Respecter les règles essentielles de sécurité. - Reconnaître une situation à risque. 	<p>S'adapter au rythme, mémoriser des pas, des figures, des éléments et des enchaînements pour réaliser des actions individuelles et collectives.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Synchroniser ses actions avec celles de partenaires. 	

Activités athlétiques aménagées :

La course (Courir longtemps)

Courir, sauter, lancer à des intensités et des durées variables dans des contextes adaptés.

- Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser les actions motrices ; courir, sauter, lancer.
- Utiliser sa main d'adresse et son pied d'appel et construire une adresse gestuelle et corporelle bilatérale.

Savoir différencier : courir vite et courir longtemps / lancer loin et lancer précis / sauter haut et sauter loin.

- Mobiliser de façon optimale ses ressources pour produire des efforts à des intensités variables.

Accepter de viser une performance mesurée et se confronter aux autres.

- Pendant l'action, prendre des repères extérieurs à son corps pour percevoir : espace, temps, durée et effort.

Remplir quelques rôles spécifiques.

- Respecter les règles de sécurité édictées par le professeur.

Art du cirque :

Mobiliser le pouvoir expressif du corps, en reproduisant une séquence simple d'actions apprises ou en présentant une action inventée.

- S'exposer aux autres : s'engager avec facilité dans des situations d'expression personnelle sans crainte de se montrer.
- Exploiter le pouvoir expressif du corps en transformant sa motricité et en construisant un répertoire d'actions nouvelles à visée esthétique.
- S'engager en sécurité dans des situations acrobatiques en construisant de nouveaux pouvoirs moteurs.

S'adapter au rythme, mémoriser des pas, des figures, des éléments et des enchaînements pour réaliser des actions individuelles et collectives.

- Synchroniser ses actions avec

Jeux traditionnels

simples :

(Gagne terrain, bérêt, balle au capitaine)

S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu.

- Rechercher le gain du jeu, de la rencontre.
- Accepter l'opposition et la coopération.
- S'adapter aux actions d'un adversaire.

Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.

- Coordonner des actions motrices simples.
- Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.

Connaitre le but du jeu.

- Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible.

Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.

- S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.

Activités athlétiques aménagées :

Le Saut

Courir, sauter, lancer à des intensités et des durées variables dans des contextes adaptés.

- Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser les actions motrices ; courir, sauter, lancer.
- Utiliser sa main d'adresse et son pied d'appel et construire une adresse gestuelle et corporelle bilatérale.

Savoir différencier : courir vite et courir longtemps / lancer loin et lancer précis / sauter haut et sauter loin.

- Mobiliser de façon optimale ses ressources pour produire des efforts à des intensités variables.

Accepter de viser une performance mesurée et se confronter aux autres.

- Pendant l'action, prendre des repères extérieurs à son corps pour percevoir : espace, temps, durée et effort.

Remplir quelques rôles spécifiques.

- Respecter les règles de sécurité édictées par le professeur.

Danse :

La capoeira

Mobiliser le pouvoir expressif du corps, en reproduisant une séquence simple d'actions apprises ou en présentant une action inventée.

- S'exposer aux autres : s'engager avec facilité dans des situations d'expression personnelle sans crainte de se montrer.
- Exploiter le pouvoir expressif du corps en transformant sa motricité et en construisant un répertoire d'actions nouvelles à visée esthétique.
- S'engager en sécurité dans des situations acrobatiques en construisant de nouveaux pouvoirs moteurs.

S'adapter au rythme, mémoriser des pas, des figures, des éléments et des enchaînements pour réaliser des actions individuelles et collectives.

- Synchroniser ses actions avec celles de partenaires.

Jeux collectifs avec

ballon :

Basket-ball

S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu.

- Rechercher le gain du jeu, de la rencontre.
- Accepter l'opposition et la coopération.
- S'adapter aux actions d'un adversaire.

Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.

- Coordonner des actions motrices simples.
- Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.

Connaitre le but du jeu.

- Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible.

Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.

- S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.

Période 4 :

Compétences associées et objectif généraux

-

Activités Gymniques :
Mobiliser le pouvoir expressif du corps, en reproduisant une séquence simple d'actions apprises ou en présentant une action inventée.

- S'exposer aux autres : s'engager avec facilité dans des situations d'expression personnelle sans crainte de se montrer.
- Exploiter le pouvoir expressif du corps en transformant sa motricité et en construisant un répertoire d'actions nouvelles à visée esthétique.
- S'engager en sécurité dans des situations acrobatiques en construisant de nouveaux pouvoirs moteurs.

S'adapter au rythme, mémoriser des pas, des figures, des éléments et des enchaînements pour réaliser des actions individuelles et collectives.

- Synchroniser ses actions avec celles de partenaires.

Jeux de lutte :

S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu.

- Rechercher le gain du jeu, de la rencontre.
- Accepter l'opposition et la coopération.
- S'adapter aux actions d'un adversaire.

Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.

- Coordonner des actions motrices simples.
- Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.

Connaitre le but du jeu.

- Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible.

Reconnaitre ses partenaires et ses adversaires.

- S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.

Période 5 :

Compétences associées et objectif généraux

Activités athlétiques aménagées :

Le lancer

Courir, sauter, lancer à des intensités et des durées variables dans des contextes adaptés.

- Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser les actions motrices ; courir, sauter, lancer.
- Utiliser sa main d'adresse et son pied d'appel et construire une adresse gestuelle et corporelle bilatérale.

Savoir différencier : courir vite et courir longtemps / lancer loin et lancer précis / sauter haut et sauter loin.

- Mobiliser de façon optimale ses ressources pour produire des efforts à des intensités variables.

Accepter de viser une performance mesurée et se confronter aux autres.

- Pendant l'action, prendre des repères extérieurs à son corps pour percevoir : espace, temps, durée et effort.

Remplir quelques rôles spécifiques.

- Respecter les règles de sécurité édictées par le professeur.

Danse (spectacle de fin d'année) :

Mobiliser le pouvoir expressif du corps, en reproduisant une séquence simple d'actions apprises ou en présentant une action inventée.

- S'exposer aux autres : s'engager avec facilité dans des situations d'expression personnelle sans crainte de se montrer.
- Exploiter le pouvoir expressif du corps en transformant sa motricité et en construisant un répertoire d'actions nouvelles à visée esthétique.
- S'engager en sécurité dans des situations acrobatiques en construisant de nouveaux pouvoirs moteurs.

S'adapter au rythme, mémoriser des pas, des figures, des éléments et des enchaînements pour réaliser des actions individuelles et collectives.

- Synchroniser ses actions avec celles de partenaires.

Jeux collectifs avec ballon :

Handball/Football

S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu.

- Rechercher le gain du jeu, de la rencontre.
- Accepter l'opposition et la coopération.
- S'adapter aux actions d'un adversaire.

Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.

- Coordonner des actions motrices simples.
- Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.

Connaitre le but du jeu.

- Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible.

Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.

- S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.