

# CONSULTATION PROJET DE PROGRAMME EPS

## Guide méthodologique proposé par le groupe IGEN EPS

Afin d'aider les équipes pédagogiques à s'engager dans la consultation sur le programme disciplinaire des cycles 3 et 4, nous vous proposons ci-dessous un cadre de questionnement qui pourrait faciliter une synthèse académique et nationale, sans pour autant orienter le travail et contrarier le principe de la consultation individuelle souhaitée et organisée par la DGESCO du 11 mai au 12 juin 2015.

La démarche vise à interroger deux éléments essentiels : la cohérence verticale (inter-cycles) et la cohérence horizontale (intra-cycle) pour les projets de programme en EPS. Il nous paraît opportun d'analyser les choix opérés par les « rédacteurs EPS » afin de questionner les propositions de ce qu'il y a à apprendre en EPS.

En appui de ce cadre de questionnement, nous vous proposons un document ressource qui consiste en une compilation des programmes organisée en fonction des questions posées. Les 3 cycles (cycles 2, 3 et 4) apparaissent. Les réponses peuvent donc inclure le cycle 2.

### **PREAMBULE :**

Nous vous rappelons brièvement le cadrage CSP et ses 3 volets (*en italique : rajouter par nos soins*) :

**VOLET 1** / Une présentation des objectifs de formation du cycle (*le volet stratégique qui identifie les enjeux éducatifs du cycle au regard des caractéristiques des élèves*)

**VOLET 2** / La contribution de chaque discipline ou champ disciplinaire à l'acquisition de chacun des domaines du socle, présentée sous forme d'un tableau très synthétique (*le volet problématique qui interroge les disciplines à partir des cinq domaines du S4C*)

**VOLET 3** / Une voie d'opérationnalisation par discipline ou champ disciplinaire (*le volet programmatique qui doit guider le travail de l'enseignant en lui précisant ce qu'il y a à apprendre, mais aussi comment le faire apprendre*) qui doit respecter une présentation reprenant les items suivants :

- **les compétences** (*ce qui est exigible pour tous les élèves en fin de cycle*) devant être acquises en fin de cycle et le **niveau de maîtrise attendu** (*l'expression de la compétence à un moment donné du parcours de l'élève, peut-être compris ici comme un « niveau de compétence »*);
- **les ressources que l'élève doit pouvoir mobiliser** : connaissances (*elles n'interviennent pas directement sur la conduite, mais elles permettent d'orienter l'activité de l'élève et de nourrir sa réflexion sur son action ou celles des autres*), savoir-faire (*ce qu'il y a à faire pour faire, ils organisent la planification et l'exécution de l'action*), démarches et méthodes de travail (*les conditions dans lesquelles il convient de placer les élèves pour faciliter les apprentissages*) ;
- **des repères de progressivité** (*intra-cycle : identifier des indicateurs de transformation qui permettront à l'enseignant comme à l'élève de savoir où ils en sont par rapport au niveau de compétence visée / inter-cycle : repérer dans les transformations réalisées, celles sur lesquelles l'enseignant comme l'élève pourront s'adosser pour consolider, enrichir, approfondir les apprentissages dans le cycle suivant*) dans la construction des compétences lorsque nécessaire ;
- **les repères de programmation annuels** (*ils peuvent être proposés à titre indicatif aux équipes pour les aider à organiser les enseignements au service prioritairement des apprentissages mais aussi pour garantir une certaine homogénéisation de l'enseignement disciplinaire à l'échelon national*) **nécessaires à certaines disciplines**
- **les croisements interdisciplinaires** (*dans la perspective de l'acquisition de certains objectifs de compétences du S4C, mais aussi en lien avec les EPI*)

### **ETUDE DE LA LOGIQUE INTER-CYCLES**

- **COMPARAISON DES VOLETS 1 DES CYCLES (Cf. p. 4 du doc d'appui) :**
  1. Les ambitions affichées dans ce volet vous paraissent-elles en adéquation avec l'âge et les capacités des élèves ? avec le cadre horaire (cycle 2 : 304h sur trois ans / cycle 3 : 360h sur trois ans / cycle 4 : 304h sur trois ans).
  
- **COMPARAISON DES VOLETS 2 EPS POUR CHACUN DES DOMAINES DU SOCLE ET POUR CHAQUE CYCLE (Cf. p. 5 du doc d'appui) :**
  2. Les propositions pour chaque domaine vous paraissent-elles homogènes d'un cycle à l'autre ? Quel que soit le domaine considéré ?
  3. Trouvez-vous une cohérence et une continuité entre les cycles ?
  4. Sinon, quelles incohérences vous semblent les plus flagrantes ? quelles propositions d'adaptation ?
  5. Les 5 domaines du socle remplacent-ils selon vous les CMS ?
  
- **COMPARAISON DES PREAMBULES DES VOLETS 3 DE L'EPS DANS LES CYCLES 3 et 4 (Cf. p. 8 du doc d'appui) :**
  6. Les préambules vous paraissent-ils homogènes ? Révélateurs de l'identité de la discipline ?
  7. Lequel vous paraît le mieux correspondre au double objectif : articulation avec les domaines du socle et identité propre de la discipline ?
  8. Les 3 objectifs actuels de l'EPS doivent-ils apparaître dans tous les préambules ? Avec quel ordre de priorité ? Avec une priorité différente selon les cycles ?
  9. Une finalité commune aux trois cycles devrait-elle clairement apparaître ? Laquelle ?
  
- **COMPARAISON DES COMPETENCES VISEES PAR CYCLE (3 et 4) (Cf. p. 9 du doc d'appui) :**
  10. Les énoncés des compétences vous paraissent-ils homogènes entre les différents cycles ?  
Sinon, est-ce gênant pour la visibilité et la lisibilité de la discipline ?
  11. Les énoncés permettent-ils d'identifier clairement la (es) compétence(s) visée(s) ? sont-ils tous synonymes de compétences ?
  12. Identifiez-vous leur cohérence entre les cycles ?
  13. Pensez-vous qu'il est souhaitable d'homogénéiser le nombre de compétences au cours des cycles (actuellement 6 en cycle 2, 7 en cycle 3 et 8 en cycle 4) ?  
Sinon, quel serait le bon nombre ? Et lesquelles ?
  14. Les APSA doivent-elles apparaître, selon vous, dans les tableaux décrivant les compétences ?
  15. Si oui, est-il souhaitable de les faire apparaître dans une colonne spécifique en tant que groupe d'activités (comme au cycle 4) ou en relation avec les attendus de fin de cycle (comme aux cycles 2 et 3) ?

- **COMPARAISON DES ATTENDUS DE FIN DE CYCLE PAR « COMPETENCE » POUR LES CYCLES 3 et 4 (Cf. p.11 du doc d'appui) :**

16. Les attendus de fin de cycle vous paraissent-ils homogènes ? lisibles ?
17. Les attendus du cycle 4 pourraient-ils être déclinés comme au cycle 3 ?
18. Les niveaux attendus de fin cycle répondent-ils à une continuité des apprentissages entre les cycles ?
19. La formulation permet-elle de repérer des transformations quantitatives et qualitatives des conduites d'un cycle à l'autre ?
20. La dimension méthodologique et sociale vous paraît-elle présente dans ces attendus ? Sinon, quelles propositions ?

**ETUDE DE LA LOGIQUE INTRA-CYCLE**

- **ETUDE DES VOLETS 1/2 /3 (dont les préambules) PAR CYCLE :**

21. Y-a-t-il cohérence entre les volets 1, 2 et 3 (préambule compris) ?

Au cycle 3 :

Au cycle 4 :

22. La référence au socle est-elle visible pour chacun de ces volets ?

- **ARCHITECTURE DE PRESENTATION DU VOLET 3 PAR CYCLE :**

23. Les attendus en termes de compétences vous semblent-ils assez pertinents et explicites pour les 3 cycles ? Sinon quelles propositions ?
24. Les niveaux attendus par cycle vous paraissent-ils en adéquation avec les ressources que l'élève peut mobiliser ?
25. Les repères de progressivité permettent-ils d'identifier la construction de la compétence ?
26. Les repères de progressivité doivent-ils faire partie des programmes ? des documents d'accompagnement ? ou est-ce aux équipes de les identifier ?

**ETUDE DE LA LOGIQUE INTER-CYCLES**

**COMPARAISON DES VOILETS 1 DES CYCLES 2 /3/4**

<p>Cycle 2</p>	<p>Apprendre à l'école c'est interroger le monde. C'est aussi acquérir des langages spécifiques, acquisitions pour lesquelles le simple fait de grandir ne suffit pas. Au cycle 2, tous les domaines d'enseignement interrogent le monde. La maîtrise des langages, et notamment de la langue française, est la priorité.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Au cycle 2, les élèves ont le temps d'apprendre</li> <li>- Au cycle 2, le sens et l'automatisation se construisent simultanément</li> <li>- Au cycle 2, la langue française constitue l'objet d'apprentissage central. S'approprier un champ d'apprentissage, c'est pouvoir repérer puis utiliser peu à peu des vocabulaires spécifiques. La langue est un levier pour donner plus de sens aux apprentissages, puisqu'elle construit du lien entre les différents domaines et permet d'intégrer dans le langage des expériences vécues.</li> <li>- Au cycle 2, on ne cesse d'articuler le concret et l'abstrait</li> <li>- Au cycle 2, l'oral et l'écrit sont en décalage important</li> <li>- Au cycle 2, les connaissances intuitives tiennent encore une place centrale.</li> <li>- Au cycle 2, on apprend à réaliser les activités scolaires fondamentales : résoudre un problème, comprendre un document, rédiger un texte, créer ou concevoir un objet.</li> <li>- Au cycle 2, on justifie de façon rationnelle.</li> </ul>
<p>Cycle 3</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- consolider les apprentissages fondamentaux engagés au cycle 2</li> <li>- permettre une meilleure transition entre l'école primaire et le collège (continuité et progressivité au long des trois années du cycle)</li> <li>- De manière générale, la maîtrise de la langue reste un objectif central du cycle 3 qui doit assurer à tous les élèves une autonomie suffisante en lecture et écriture pour aborder le cycle 4.</li> <li>- poursuit la construction des nombres entiers et de leur système de désignation notamment en ce qui concerne les grands nombres. Il introduit la connaissance des fractions et des nombres décimaux. L'acquisition des quatre opérations sur les nombres, sans négliger la mémorisation de faits numériques et l'automatisation de modules de calcul, se continue dans ce cycle. Les notions mathématiques étudiées prendront tout leur sens dans la résolution de problèmes qui justifie leur acquisition.</li> <li>- D'une façon plus spécifique, l'élève va acquérir les bases de langages scientifiques qui lui permettent de formuler et de résoudre des problèmes, de traiter des données. Il est formé à utiliser des représentations variées d'objets, d'expériences, de phénomènes naturels (schémas, dessins d'observation, maquettes...), et à organiser des données de nature variée à l'aide de tableaux, graphiques, ou diagrammes qu'il est capable de produire et d'exploiter.</li> <li>- L'éducation physique et sportive occupe une place originale où le corps, la motricité, l'action et l'engagement de soi sont au cœur des apprentissages et assure une contribution essentielle à l'éducation à la santé. Par la confrontation à des problèmes moteurs variés et la rencontre avec les autres, dans différents jeux et activités physiques et sportives, les élèves poursuivent au cycle 3 l'exploration de leurs possibilités motrices et renforcent leurs premières compétences.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dans le domaine des arts, de l'EPS et de la littérature, en lien avec le Parcours d'éducation artistique et culturelle, les élèves sont amenés à découvrir et fréquenter un nombre significatif d'œuvres et à relier production et réception des œuvres dans une rencontre active et sensible.</li> <li>- De manière plus générale au cycle 3, les élèves accèdent à une réflexion plus abstraite qui favorise le raisonnement et sa mise en oeuvre dans des tâches complexes. Familiarisés avec une démarche de questionnement dans les différents champs du savoir, ils sont conduits à développer le sens de l'observation, la curiosité, l'esprit critique et de manière plus générale, l'autonomie de la pensée. Ils sont incités à agir de manière responsable et à coopérer à travers la réalisation de projets, à créer et à produire un nombre significatifs d'écrits, à mener à bien des réalisations de tous ordres.</li> </ul>
Cycle 4	<p>Lors des trois ans de collège du cycle 4, l'élève qui est aussi un adolescent en pleine évolution physique et psychique, vit un nouveau rapport à lui-même, en particulier à son corps, et de nouvelles relations avec les autres. Les activités physiques et sportives, l'engagement dans la création d'événements culturels favorisent un développement harmonieux de ce jeune, dans le plaisir de la pratique, et permettent la construction de nouveaux pouvoirs d'agir sur soi, sur les autres, sur le monde.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- l'élève est amené à passer d'un langage à un autre puis à choisir le mode de langage adapté à la situation</li> <li>- Dans une société marquée par l'abondance des informations, l'élève apprend à devenir un usager des médias et d'Internet</li> <li>- Il est davantage confronté à la dimension historique des savoirs mais aussi aux défis technologiques, sociétaux et environnementaux du monde d'aujourd'hui</li> <li>- L'abstraction et la modélisation sont bien plus présentes désormais</li> <li>- La créativité des élèves qui traverse elle aussi tous les cycles, se déploie au cycle 4 à travers une grande diversité de supports (notamment technologiques et numériques) et de dispositifs ou activités tels que le travail de groupes, la démarche de projet, la résolution de problèmes, la conception d'œuvres personnelles</li> <li>- La vie au sein de l'établissement et son prolongement en dehors de celui-ci est l'occasion de développer l'esprit de responsabilité et d'engagement de chacun et celui d'entreprendre et de coopérer avec les autres.</li> <li>- En fait, tout le long du cycle 4, l'élève est amené à conjuguer d'une part un respect de normes qui s'inscrivent dans une culture commune, d'autre part une pensée personnelle en construction</li> </ul>

## COMPARAISON DES VOLETS 2 EPS ENTRE CYCLES ET PAR DOMAINES

### DOMAINE 1 : Les langages pour penser et communiquer - pour les cycles 2 et 3 a été extrait ce qui concerne l'EPS

CYCLE 2	<p><i>Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit</i></p> <p>Tous les champs disciplinaires concourent à la maîtrise de la langue.</p> <p><i>Comprendre, s'exprimer en utilisant une langue étrangère et le cas échéant une langue</i></p> <p>Le travail dans plusieurs autres domaines d'enseignement tels l'éducation physique et sportive, l'éducation musicale, et en littérature sont aussi un moyen de donner toute leur place aux apprentissages culturels, en utilisant la langue étrangère ou régionale aussi bien que le français (albums bilingues...).</p> <p><i>Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques</i></p> <p>L'éducation physique et sportive, permet de mettre en relation l'espace vécu et l'espace représenté : dans les activités d'orientation en lien avec la géométrie (repérage dans l'espace, sur un quadrillage, déplacements) ; dans les activités d'athlétisme où sont convoqués les grandeurs et les mesures, et des calculs divers sur les longueurs, les durées, ou dans les jeux collectifs (calculs de résultats, scores) etc...</p>
---------	---

	<p><i>Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps</i></p> <p>en éducation physique et sportive et notamment dans le cadre du développement des activités à visée artistique et esthétique, pour s'exprimer et communiquer, en reproduisant ou en créant des actions, en les proposant à voir, en donnant son avis.</p>
CYCLE 3	<p><i>Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques</i></p> <p>L'éducation physique et sportive permet de donner un sens concret aux données mathématiques en travaillant sur temps, distance et vitesse.</p> <p><i>Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps</i></p> <p>L'éducation physique et sportive apprend aux élèves à s'exprimer en utilisant des codes non verbaux, gestuels et corporels originaux. Ils communiquent aux autres des sentiments ou des émotions par la réalisation d'actions gymniques ou acrobatiques, de représentations à visée expressive, artistique, esthétique. Ils en justifient les choix et les intentions.</p>
CYCLE 4	<p>Construire des systèmes de communication dans et par l'action: se doter de langages communs pour pouvoir mettre en oeuvre des techniques efficaces, prendre des décisions, comprendre l'activité des autres dans le contexte de prestations sportives ou artistiques, individuelles ou collectives.</p>

**DOMAINE 2 : Les méthodes et outils pour apprendre-- pour les cycles 2 et 3 a été extrait ce qui concerne l'EPS**

CYCLE 2	<p>Tous les champs disciplinaires concourent à développer les compétences méthodologiques pour améliorer l'efficacité des apprentissages et favoriser la réussite de tous les élèves.</p> <p>Le Parcours d'Education Artistique et Culturelle (PEAC) qui se développe tout au long de la scolarité permet des croisements disciplinaires, notamment ceux liés au corps (danse en lien avec l'éducation physique et sportive, théâtre en lien avec le français).</p>
CYCLE 3	<p>Tous les champs disciplinaires doivent apprendre aux élèves à organiser leur travail pour améliorer l'efficacité des apprentissages. Elles doivent également contribuer à faire acquérir la capacité de coopérer en développant le travail en groupe et le travail collaboratif à l'aide des outils numériques, ainsi que la capacité de réaliser des projets. Au moins un projet interdisciplinaire sera réalisé chaque année du cycle, dont un en lien avec le PEAC. La coordination et la mise en cohérence de ces projets sur le cycle est assuré par le conseil de cycle ou le conseil école-collège.</p>
CYCLE 4	<p>S'inscrire dans un projet de transformation motrice ou corporelle, travailler avec d'autres élèves.</p> <p>Apprendre l'intérêt de l'entraînement, des répétitions, de la réduction ou de l'augmentation de la complexité des tâches, de la concentration, de la compréhension de ses erreurs.</p>

**DOMAINE 3 : La formation de la personne et du citoyen-- pour les cycles 2 et 3 a été extrait ce qui concerne l'EPS**

CYCLE 2	<p>L'expression de ses sentiments et de ses émotions, leur régulation, la confrontation de ses perceptions à celles des autres s'appuient également sur l'ensemble des activités artistiques, sur l'enseignement du français et de l'éducation physique et sportive.</p>
---------	--

	Tous les champs disciplinaires concourent à développer le sens de l'engagement et de l'initiative principalement dans la mise en oeuvre de projets individuels et collectifs, avec ses pairs ou avec d'autres partenaires.
CYCLE 3	L'ensemble des disciplines doit contribuer à développer la confiance en soi et le respect des autres. L'éducation physique et sportive permet tout particulièrement de travailler sur ce respect, sur le refus des discriminations et l'application des principes de l'égalité fille/garçon. Tous les champs disciplinaires contribuent à la formation du jugement L'enseignement moral et civique permet de réfléchir au <i>sens de l'engagement et de l'initiative</i> qui trouve à se mettre en oeuvre dans la réalisation de projets et dans la participation à la vie collective de l'établissement.
CYCLE 4	Comprendre la fonction des règles des pratiques physiques sportives et artistiques permettant de construire des rapports aux autres positifs, en particulier avec les camarades de l'autre sexe. Identifier la règle comme source d'inventions techniques, de liberté, de sécurité. Construire des codes pour évaluer.

**DOMAINE 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques-- pour les cycles 2 et 3 a été extrait ce qui concerne l'EPS**

CYCLE 2	Questionner le monde constitue le champ disciplinaire privilégié pour formuler des questions, émettre des suppositions, imaginer des dispositifs d'exploration et proposer des réponses. Par l'observation fine du réel, dans trois domaines, le vivant, la matière et les objets, la démarche d'investigation permet d'accéder à la connaissance de quelques caractéristiques du monde vivant, à l'observation et à la description de quelques phénomènes naturels et à la compréhension des fonctions et des fonctionnements d'objets simples.  Différentes formes de raisonnement commencent à être mobilisées (par analogie, par déduction logique, par inférence...) en fonction des besoins. Etayé par l'enseignant, l'élève s'essaie à expérimenter, présenter la démarche suivie, expliquer, démontrer, exploiter et communiquer les résultats de mesures ou de recherches, la réponse au problème posé en utilisant un langage précis. Le discours produit est argumenté et prend appui sur des observations et des recherches et non sur des croyances. Cet enseignement développe une attitude raisonnée sur la connaissance, un comportement responsable vis-à-vis des autres, de l'environnement, de sa santé à travers des gestes simples et l'acquisition de quelques règles simples d'hygiène relatives à la propreté, à l'alimentation et au sommeil, la connaissance et l'utilisation de règles de sécurité simples.
CYCLE 3	En éducation physique et sportive, par la pratique physique, les élèves s'approprient <i>des principes de santé, d'hygiène de vie, de préparation à l'effort</i> (principes physiologiques) et comprennent les phénomènes qui régissent le mouvement (principes biomécaniques).
CYCLE 4	Comprendre les phénomènes qui régissent le mouvement (principes bio mécaniques) et l'effort (principes physiologiques). Identifier l'impact de ses émotions et de l'effort sur la pensée et l'habileté gestuelle. Construire par la pratique physique des principes de santé.

**DOMAINE 5 : Les représentations du monde et l'activité humaine-- pour les cycles 2 et 3 a été extrait ce qui concerne l'EPS**

CYCLE 2	Les notions d'espace et de temps se construisent avec les champs disciplinaires questionner le monde, les mathématiques, et l'éducation physique et sportive. Se repérer dans son environnement proche, s'orienter, se déplacer, le représenter, identifier les grands repères terrestres, construire des figures géométriques simples, situer des oeuvres d'art d'époques différentes, effectuer des parcours et des déplacements lors d'activités physiques ou esthétiques, participer à l'installation des repères spatiaux. Les repères temporels aident à construire les notions de continuité, de succession, d'antériorité et de postérité, de simultanéité.
CYCLE 3	En éducation physique et sportive, les élèves se construisent une culture sportive. Ils découvrent le sens et l'intérêt de quelques grandes oeuvres du patrimoine national et mondial, notamment dans le domaine de la danse.
CYCLE 4	S'inscrire et se perfectionner dans des jeux, des défis, des épreuves des rencontres caractéristiques des pratiques physiques sportives et artistiques. Apprendre la combinaison originale des ressources que nécessite chaque activité étudiée et les mobiliser pour devenir de plus en plus autonome

### COMPARAISON DES PREAMBULES DES VOILETS 3 DE L'EPS DANS LES CYCLES 2/3/4

CYCLE 2	<p>Six compétences sont à développer dans le cadre de l'EPS : se déplacer dans des environnements divers / savoir nager / concevoir et réaliser des actions à visées expressive, artistique, esthétique ou acrobatique / conduire et maîtriser un affrontement collectif / conduire et maîtriser un affrontement individuel / réaliser une performance.</p> <p>C'est en répondant au plaisir de bouger et en développant le sens de l'effort et de la persévérance que l'élève de cycle 2 construit des capacités motrices nécessaires à la pratique d'Activités Physiques, Sportives et Artistiques (APSA). Au travers de cette pratique de l'EPS, l'élève apprend à veiller à sa santé, prend des responsabilités pour devenir autonome et accède 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 et en tenant compte les ressources locales.</p> <p>Dans sa scolarité de cycle 2, il est nécessaire que l'élève réalise des apprentissages dans les six champs de compétences et si possible en variant les APSA supports.</p>
CYCLE 3	<p>L'enseignement de l'EPS, à tous les niveaux de la scolarité, se structure autour :</p> <p>D'une finalité : Contribue à la formation d'un citoyen, cultivé, lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, répondant ainsi, aux missions essentielles de l'école.</p> <p>De trois objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- accéder au patrimoine de la culture physique et sportive,</li> <li>- développer et mobiliser des ressources individuelles favorisant l'enrichissement de la motricité,</li> <li>- éduquer à la santé et à la gestion de la vie physique et sociale.</li> </ul> <p>Le cycle 3 cible prioritairement la construction de projets d'action adaptés à l'âge et au développement des élèves.</p> <p>Les compétences à acquérir au cycle 3 : Les compétences représentent la capacité pour un élève à mobiliser des ressources (savoirs, savoirs faire, et savoirs être) devant une tâche, ou situation complexe. Compte tenu des caractéristiques et des spécificités du cycle 3 (360 heures</p>



	d'EPS sur le cycle, dont 144 en 6ème), sept compétences disciplinaires et une compétence interdisciplinaire sont retenues. Les sept compétences disciplinaires représentent les champs d'expériences motrices qui balisent et construisent un parcours de formation complet en EPS. Le tableau ci-dessous précise « ce qu'il y a à acquérir en EPS », pour chaque compétence, au cycle 3 .
CYCLE 4	<p>L'Éducation physique et sportive garantit à chacun l'accès à une culture sportive et artistique raisonnée participant à une culture universelle. Elle propose un champ suffisamment diversifié de pratiques (regroupées en 8 catégories) pour que filles et garçons construisent, ensemble et à égalité, les mêmes compétences et des savoirs variés et complémentaires dans le cadre d'une culture physique et sportive commune. L'EPS permet aussi, par la pratique, de développer des capacités d'observation et d'analyse, de construire des méthodes d'apprentissage efficaces. Par l'étude des activités artistiques et des activités sportives, par l'expérience de la coopération et de la confrontation dans un cadre réglementaire et codifié, l'EPS offre des expériences concrètes de socialisation et de citoyenneté. L'ensemble des compétences et des groupes d'activité sont abordés pendant le cycle. Il revient à l'équipe pédagogique d'en planifier le choix et la progression en fixant ce qui est de l'ordre de la découverte et ce qui peut être approfondi. En contribuant à l'équilibre du temps scolaire, en s'appuyant sur le plaisir de pratiquer et sur le sentiment de compétence éprouvé, l'enseignement de l'EPS contribue, par les savoirs enseignés, à la santé des adolescents et par là même à celle des futurs adultes.</p> <p><i>L'EPS est concernée par tous les domaines du socle dans l'ensemble des connaissances et compétences qu'elle travaille ; cependant pour telle ou telle compétence certains domaines sont davantage sollicités, ils sont signalés par ordre d'importance dans la deuxième colonne. Si la relation entre compétences, attendus et groupes d'activités est forte et correspond à la logique de chacune d'entre elles, il convient cependant de prêter attention et de favoriser pour les élèves, le transfert de certains acquis d'un groupe d'activités à l'autre.</i></p>

#### COMPARAISON DES MODES D'ENONCIATIONS RETENUS DES COMPETENCES VISEES PAR CYCLE 2/3/4 :

CYCLE 2	<p>Dans sa scolarité de cycle 2, il est nécessaire que l'élève réalise des apprentissages dans les six champs de compétences et si possible en variant les APSA supports.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Se déplacer dans des environnements divers</b></li> <li>- <b>Savoir nager</b></li> <li>- <b>Concevoir et réaliser des actions à visée expressive, artistique, esthétique ou acrobatique</b></li> <li>- <b>Conduire et maîtriser un affrontement collectif</b></li> <li>- <b>Conduire et maîtriser un affrontement individuel</b></li> <li>- <b>Réaliser une performance</b></li> </ul>
CYCLE 3	<p>Les compétences à acquérir au cycle 3 : Les compétences représentent la capacité pour un élève à mobiliser des ressources (savoirs, savoirs faire, et savoirs être) devant une tâche, ou situation complexe. Compte tenu des caractéristiques et des spécificités du cycle 3 (360 heures d'EPS sur le cycle, dont 144 en 6ème), sept compétences disciplinaires et une compétence interdisciplinaire sont retenues. Les sept compétences disciplinaires représentent les champs d'expériences motrices qui balisent et construisent un parcours de formation complet en EPS. Le tableau ci-dessous précise « ce qu'il y a à acquérir en EPS », pour chaque compétence, au cycle 3 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Adapter ses déplacements à différents types d'environnement.</b></li> <li>- <b>Réaliser la meilleure performance possible en milieu aquatique</b></li> <li>- <b>Concevoir et réaliser des actions à visée expressive, artistique ou esthétique</b></li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Concevoir et réaliser des actions à visée acrobatique.</b></li> <li>- <b>Conduire et maîtriser un affrontement collectif.</b></li> <li>- <b>Conduire et maîtriser un affrontement individuel.</b></li> <li>- <b>Réaliser une performance mesurée en distance ou en temps.</b></li> </ul> <p>- <b>Compétence interdisciplinaire : Réaliser un projet interdisciplinaire, à partir de l'EPS, en fonction du contexte local</b></p>
CYCLE 4	<p>Elle (l'EPS) propose un <b>champ suffisamment diversifié de pratiques (regroupées en 8 catégories)</b> pour que filles et garçons construisent, ensemble et à égalité, les mêmes compétences et des savoirs variés et complémentaires dans le cadre d'une culture physique et sportive commune. Il revient à l'équipe pédagogique d'en planifier le choix et la progression en fixant <b>ce qui est de l'ordre de la découverte et ce qui peut être approfondi.</b></p> <p><b>Si la relation entre compétences, attendus et groupes d'activités est forte et correspond à la logique de chacune d'entre elles, il convient cependant de prêter attention et de favoriser pour les élèves, le transfert de certains acquis d'un groupe d'activités à l'autre.</b></p> <p><b>Compétences et attendus :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Créer de la vitesse, l'utiliser pour réaliser une performance mesurée, dans un milieu standardisé</b> (groupe d'activités concernées : « activités athlétiques »)</li> <li>- <b>Se déplacer de façon autonome, plus longtemps, plus vite, dans un milieu aquatique profond standardisé</b> (groupe d'activités concernées : « activités aquatiques »)</li> <li>- <b>Choisir et conduire en milieu naturel ou artificiel un déplacement rapide, économique, sécurisé</b> (groupe d'activités concernées : « activités de pleine nature »)</li> <li>- <b>Coopérer pour s'adapter collectivement à la confrontation adverse dans le but de remporter le match</b> (groupe d'activités concernées : « sports collectifs »)</li> <li>- <b>Interpréter seul le jeu pour prendre des décisions et rechercher le gain d'un duel médié par une balle ou un volant</b> (groupe d'activités concernées : « activités de raquettes »)</li> <li>- <b>Vaincre un adversaire en lui imposant une domination corporelle symbolique et codifiée</b> (groupe d'activités concernées : « activités de combat »)</li> <li>- <b>A partir d'une intention, construire un projet artistique expressif afin de composer et interpréter un numéro ou une chorégraphie collective présentée à des spectateurs</b> (« APA »)</li> <li>- <b>Réaliser seul ou à plusieurs, une prestation à caractère acrobatique valorisant le risque maîtrisé</b> (groupe d'activités concernées : « activités gymniques »)</li> </ul>

## COMPARAISON DES ATTENDUS DE FIN DE CYCLE PAR « COMPETENCE » POUR LES CYCLES 2 /3/4

Pour faciliter la lecture, nous avons regroupé certaines compétences qui ont été distinguées dans les cycles 3 et 4 dans la mesure où nous passons de six compétences dans le cycle 2 à sept dans le cycle 3 puis à huit dans le cycle 4. Cette évolution pourra faire l'objet d'une discussion dans la mesure où elle modifie considérablement l'idée défendue depuis les programmes 2008 d'une matrice disciplinaire commune autour de quatre CP et de cinq CMS.

**IMPORTANT / Pour le cycle 4 / la compétence et niveau attendu sont confondus ce qui ne permet pas de faire de comparaison inter-cycles (3 et 4)**

compétence	Attendus de fin de cycle 2	Attendus de fin de cycle 3
<p>C2 / Se déplacer dans des environnements divers</p> <p>C3 / Adapter ses déplacements à différents types d'environnement.</p> <p>C4 / Créer de la vitesse, l'utiliser pour réaliser une performance mesurée, dans un milieu standardisé</p>	<p>- Courir dans un milieu plus ou moins connu ou complexe, qu'il importe de savoir « lire ».</p> <p><b>Activités d'orientation</b></p> <p>- Adapter ses déplacements aux contraintes du milieu et/ou de l'engin ou de l'animal.</p> <p>- Réaliser un parcours en gérant son effort et en respectant les règles de sécurité qui s'appliquent.</p> <p><b>Activités de roule et de glisse (ski, roller, patin à glace, vélo), activités nautiques (voile, kayak, aviron, canoë), équitation, escalade</b></p>	<p>Suivre un trajet/itinéraire en adaptant son déplacement, dans un milieu incertain, nécessitant de s'engager en sécurité et dans le respect de l'environnement.</p> <p>Se déplacer rapidement pour retrouver dans un temps imparti un maximum de balises, d'après une carte ou un carnet de route : <b>course d'orientation</b>.</p> <p>Réaliser un parcours sécurisé en gérant son effort et en respectant les règles de sécurité qui s'appliquent : <b>activités de roule et glisse (ski, roller, patin à glace, vélo), activités nautiques (voile, kayak, aviron, canoë), équitation, escalade</b>.</p>
<p>C2 / savoir nager</p> <p>C3 / Réaliser la meilleure performance possible en milieu aquatique</p> <p>C4 / Se déplacer de façon autonome, plus longtemps, plus vite, dans un milieu aquatique profond standardisé</p>	<p>Se déplacer sur une quinzaine de mètres et réaliser en enchaînant et sans reprise d'appui un parcours comportant une immersion, un déplacement sous l'eau et un surplace en flottaison de quelques secondes. <b>Natation</b></p>	<p><b>Savoir nager</b> : Réaliser dans l'enchaînement et sans reprise d'appui un parcours comportant : une entrée dans l'eau, un franchissement d'obstacle en immersion complète, un déplacement ventral puis dorsal sur 15 mètres, un surplace (valider l'attestation du savoir nager scolaire).</p> <p><b>Nager vite</b> : A partir d'un départ plongé, réaliser la meilleure performance possible sur 25 mètres en crawl.</p> <p><b>Nager longtemps</b> : A partir d'un départ plongé, réaliser, en 6 minutes, la plus grande distance possible en crawl en coordonnant la respiration avec les mouvements de propulsion des bras.</p>

<p>C2 / Concevoir et réaliser des actions à visée expressive, artistique, esthétique ou acrobatique</p> <p>C3 - 1 / Concevoir et réaliser des actions à visée expressive, artistique ou esthétique</p> <p>C3 – 2 / Concevoir et réaliser des actions à visée acrobatique</p> <p>C4 - 1 / A partir d'une intention, construire un projet artistique expressif afin de composer et interpréter un numéro ou une chorégraphie collective présentée à des spectateurs</p> <p>C4 – 2 / Réaliser seul ou à plusieurs, une prestation à caractère acrobatique valorisant le risque maîtrisé.</p>	<p>Mobiliser le pouvoir expressif du corps, faire appel à l'imaginaire pour créer du sens et de l'émotion chez le spectateur. <b>Danse expressive</b></p> <p>Danser ensemble des danses du patrimoine en s'inscrivant dans des mouvements collectifs mémorisés qui nécessitent des figures dans l'espace, une coordination avec la musique et une communication avec l'autre. <b>Danse collective</b></p> <p>Maîtriser des objets manipulés et faire des « exploits » de plus en plus « risqués » ; contrôler le risque pris, pour « épater » des spectateurs ou des juges. <b>Activités gymniques / Arts du cirque</b></p>	<p>C3-1 /</p> <p>Composer et présenter une chorégraphie collective structurée en jouant sur les différentes composantes espace, temps et énergie, en relation avec l'intention et le projet expressif : <b>Danse.</b></p> <p>Réaliser collectivement une ou plusieurs danses apprises ou créées comportant des changements de mouvements, de rythme et de formations. : <b>Danses collectives.</b></p> <p>Concevoir et présenter, dans l'espace scénique, et de façon sécurisée, un numéro collectif composé d'au moins deux des trois familles : jonglerie (un ou plusieurs objets), acrobatie, équilibre : <b>Arts du cirque.</b></p> <p>C3-2 /</p> <p>Concevoir et présenter un enchaînement individuel ou collectif d'au moins 4 éléments, choisis en référence à un code commun et réalisés en toute sécurité : <b>Gymnastique au sol, acrosport.</b></p> <p>Présenter, sur un dispositif multi-agrès, dans le respect des règles de sécurité, des éléments gymniques simples et maîtrisés, combinés ou non, illustrant les actions « tourner, se renverser, voler » : <b>Gymnastique sportive</b></p>
<p>C2 / Conduire et maîtriser un affrontement collectif</p> <p>C3 / Conduire et maîtriser un affrontement collectif.</p> <p>C4 / Coopérer pour s'adapter collectivement à la confrontation adverse dans le but de remporter le match.</p>	<p>Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre). <b>Jeux traditionnels, jeux collectifs avec ou sans ballon et jeux sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby...)</b></p>	<p>Mettre en oeuvre, à plusieurs, des stratégies de jeu en respectant les règles, pour augmenter son efficacité et celle du groupe lors de confrontations collectives : <b>Jeux et sports collectifs.</b></p>
<p>C2 / Conduire et maîtriser un affrontement individuel.</p>	<p>Entrer dans un jeu de corps à corps, où il faut perturber son équilibre (tirer, pousser, retourner,</p>	<p>Mettre en oeuvre des stratégies, en respectant les règles, pour augmenter son efficacité lors de</p>

<p>C3 / Conduire et maîtriser un affrontement individuel</p> <p>C4 / Interpréter seul le jeu pour prendre des décisions et rechercher le gain d'un duel médié par une balle ou un volant.</p>	<p>immobiliser) pour vaincre les actions de l'autre.  <b>Jeux d'opposition, lutte, judo</b>  Jouer en opposition à l'aide de raquettes en cherchant à rompre l'échange pour marquer le point. <b>Jeux de raquettes</b></p>	<p>confrontations individuelles.  S'engager loyalement et en toute sécurité dans un combat. Choisir le geste et la tactique adaptés (tirer, pousser, retourner, immobiliser) pour maîtriser son adversaire tout en respectant son intégrité physique : <b>Jeux d'opposition, lutte, judo.</b>  Rechercher le gain d'un match en créant la rupture par des frappes variées en direction et en force : <b>Jeux de raquettes.</b></p>
<p>C4 / Vaincre un adversaire en lui imposant une domination corporelle symbolique et codifiée.</p>		
<p>C2 / Réaliser une performance</p> <p>C3 / Réaliser une performance mesurée en distance ou en temps.</p> <p>C4 / Créer de la vitesse, l'utiliser pour réaliser une performance mesurée, dans un milieu standardisé.</p>	<p><b>Courir vite</b> : Réagir vite au signal de départ et courir sur une trajectoire rectiligne en maintenant sa vitesse maximale jusqu'à l'arrivée (course de 8 secondes environ ou d'une trentaine de mètres).  <b>Courir longtemps</b> : Courir de 6 à 18 minutes ou de 600 à 1800 mètres selon ses possibilités de façon régulière, en aisance respiratoire.  <b>Lancer loin</b>: Lancer différents objets en adaptant son geste à l'engin.  <b>Sauter loin</b> : Courir sur quelques mètres et sauter le plus loin possible, avec une impulsion sur un pied dans la zone d'appel matérialisée.</p>	<p><b>Courir vite</b> : Prendre un départ rapide et maintenir sa vitesse sur trente mètres. Courir vite en franchissant des obstacles. Courir vite en relais.  <b>Courir longtemps</b> : Courir la plus grande distance possible en 12 à 20 minutes ou de 1000 à 2000 mètres selon ses possibilités, de façon régulière, en aisance respiratoire.  <b>Lancer loin</b> : Effectuer plusieurs lancers, avec différents engins, pour réaliser une trajectoire optimale en liant course d'élan et lancer.  <b>Sauter loin</b> : Sauter loin après une course d'élan de 4 à 6 foulées et une impulsion sur un pied dans une zone d'appel.  <b>Sauter haut</b> : S'élever verticalement après une course d'élan adaptée pour franchir la barre ou l'élastique.</p>