

<p>Programmes 2008 École maternelle Agir et s’exprimer avec son corps</p>	<p>PREMIER PALIER POUR LA MAÎTRISE DU SOCLE COMMUN : COMPÉTENCES ATTENDUES À LA FIN DU CE1</p>	
<p>« 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 ... 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.</p> <p>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) ou des projections et réceptions d’objets (lancer, 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.</p> <p>A la fin de l’école maternelle l’enfant est capable de : - Coopérer et s’opposer individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes collectives</p>		
<p>PROGRAMMES 2008 - ÉCOLE ÉLÉMENTAIRE (CP-CE1) ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE</p>	<p>Spécifiques à l’EPS</p>	<p>Générales (liens avec les autres disciplines)</p>
<p>Coopérer et s’opposer individuellement et collectivement.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jeux de lutte : agir sur son adversaire pour l’immobiliser. - Jeux traditionnels et jeux collectifs avec ou sans ballon : coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre). 	<p>Compétence 6 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Respecter les autres et les règles de la vie collective. - Pratiquer un jeu ou un sport collectif en respectant les règles. 	<p>Compétence 1 : La maîtrise de la langue française</p> <ul style="list-style-type: none"> - S’exprimer clairement à l’oral en utilisant un vocabulaire approprié. - Lire seul et comprendre un énoncé, une consigne simple. - Ecrire de manière autonome un texte. <p>Compétence 3 : Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique</p> <ul style="list-style-type: none"> - Situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet, donner sa position et décrire son déplacement. - Utiliser des unités usuelles de mesure, estimer une mesure. - Appliquer des règles élémentaires de sécurité pour prévenir les risques d’accidents domestiques. <p>Compétence 4 : La maîtrise des techniques usuelles de l’information et de la communication</p> <ul style="list-style-type: none"> - Commencer à s’approprier un environnement numérique. <p>Compétence 6 : Les compétences sociales et civiques</p> <ul style="list-style-type: none"> - Respecter les autres et les règles de la vie collective. - Appliquer les codes de la politesse dans ses relations avec ses camarades, avec les adultes à l’école et hors de l’école, avec le maître au sein de la classe. - Participer à un échange verbal en respectant les règles de la communication. - Appeler les secours, aller chercher de l’aide auprès d’un adulte. <p>Compétence 7 : L’autonomie et l’initiative</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ecouter pour comprendre, interroger, répéter, réaliser une activité. - Echanger, questionner, justifier son point de vue. - Travailler en groupe, s’engager dans un projet. - Appliquer des règles élémentaires d’hygiène.
<p>Bulletin officiel n° 1 du 5 janvier 2012 Progressions pour le cours préparatoire et le cours élémentaire première année</p>	<p>Éducation physique et sportive Coopérer et s’opposer individuellement et collectivement</p>	
<p>Cours préparatoire</p>	<p>Cours élémentaire première année</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • 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 : se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux pratiqués, respecter les règles. • Accepter le combat, connaître et respecter les « règles d’or » (ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal), connaître et assurer des rôles (attaquant, défenseur, arbitre). 		
<p>En tant qu’attaquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • saisir l’adversaire, le déséquilibrer, le retourner, le faire sortir de l’espace de combat (départ à genoux). <p>En tant que défenseur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • se libérer des saisies ; • reconstruire ses appuis en fonction des déséquilibres pour ne pas se laisser retourner. <p>En tant qu’arbitre :</p> <ul style="list-style-type: none"> • arrêter le combat quand la règle n’est pas respectée ou à la sortie de l’espace de combat. 	<p>En tant qu’attaquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • saisir l’adversaire, le déséquilibrer, le retourner, l’immobiliser et le maintenir au sol sur le dos pendant 3 secondes (départ à genoux). <p>En tant que défenseur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • se dégager d’une immobilisation. <p>En tant qu’arbitre :</p> <ul style="list-style-type: none"> • arrêter le combat quand la règle n’est pas respectée ou à la sortie de l’espace de combat ; • déclarer qui est vainqueur du combat. <p>→ Dans un combat à deux, agir sur l’adversaire au sol pour le contrôler, l’obliger à se retourner sur le dos, et l’immobiliser pendant 3 secondes.</p>	

Programmes 2008 Éducation Physique et Sportive CE2 CM1 CM2 (cycle des approfondissements)		Second palier pour la maîtrise du socle commun Compétences attendues en fin du CM2	
		Spécifiques à l’EPS	Générales (liens avec les autres disciplines)
Coopérer ou s’opposer individuellement et collectivement - jeux de lutte : amener son adversaire au sol pour l’immobiliser... - jeux collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball...) : coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre)		Compétence 6 : - Coopérer avec un ou plusieurs camarades - Respecter les règles de la vie collective, notamment dans les pratiques sportives	
Cours élémentaire deuxième année	Cours moyen première année	Cours moyen deuxième année	Compétence 1 : La maîtrise de la langue française - S’exprimer à l’oral comme à l’écrit dans un vocabulaire approprié et précis - Prendre la parole en respectant le niveau de langue adapté - Lire seul et comprendre une consigne - Rédiger un texte Compétence 2 : La pratique d’une langue vivante étrangère - Comprendre des consignes, des mots familiers Compétence 3 : Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique - Estimer l’ordre de grandeur d’un résultat - Utiliser les unités de mesure usuelles Compétence 4 : La maîtrise des techniques usuelles de l’information et de la communication - Utiliser l’outil informatique pour communiquer Compétence 5 : La culture humaniste - Lire et utiliser différents langages (cartes, croquis...) Compétence 6 : Les compétences sociales et civiques - Respecter les autres et notamment appliquer les principes de l’égalité des filles et des garçons - Comprendre les notions de droits et de devoirs, les accepter et les mettre en application - Prendre part à un dialogue : prendre la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et justifier un point de vue - Faire quelques gestes de premiers secours - Savoir si une activité, un jeu ou un geste de la vie courante présente un danger vital Compétence 7 : L’autonomie et l’initiative - Respecter des consignes simples en autonomie - Montrer une certaine persévérance dans toutes les activités - Commencer à savoir s’auto évaluer dans des situations simples - S’impliquer dans un projet individuel ou collectif - Se respecter en respectant les principales règles d’hygiène de vie ; accomplir les gestes quotidiens sans risquer de se faire mal - Soutenir une écoute prolongée (spectacle...)
Connaissances et compétences pour coopérer ou s’opposer individuellement et collectivement			
<ul style="list-style-type: none"> 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. 			
Connaissances et compétences pour les jeux de lutte			
<ul style="list-style-type: none"> Amener son adversaire au sol pour l’immobiliser. 			
Comme attaquant (départ à genoux) - Approcher, saisir l’adversaire. - Déséquilibrer l’adversaire pour l’amener sur le dos et le maintenir pendant 5 secondes. Comme défenseur (départ à genoux) - Résister pour conserver ou retrouver son équilibre. - Tenter de se dégager d’une immobilisation. Comme arbitre - Connaître, rappeler, faire respecter les règles d’or. - Co-arbitrer avec un adulte.	Comme attaquant (départ au sol ou debout) - Saisir l’adversaire, utiliser sa force et des changements d’appuis pour le déséquilibrer, accompagner sa chute. Comme défenseur (départ au sol ou debout) - Accepter le déséquilibre et la chute. - Retrouver rapidement des appuis pour résister et rester sur le ventre. - Reprendre un instant le rôle d’attaquant. - Anticiper sur l’action de l’attaquant. Comme arbitre - Faire respecter les règles, gérer la durée du combat. - Co-arbitrer avec un autre élève.	Comme attaquant (départ au sol ou debout) - Accepter de se déséquilibrer pour mettre l’adversaire en difficulté. - Gérer ses efforts, changer le rythme de ses actions au cours du combat. Comme défenseur (départ au sol ou debout) - Se dégager le plus rapidement possible. - Utiliser le déséquilibre de l’adversaire pour prendre momentanément le dessus. Comme arbitre - Arbitrer seul, être vigilant au niveau de la sécurité. → Dans un combat, alterner les rôles d’attaquant et de défenseur. En tant qu’attaquant, amener son adversaire au sol et le maintenir immobilisé sur le dos pendant 5 secondes. En tant que défenseur : ne pas se laisser immobiliser, garder une position ventrale.	