

Adapter sa Programmation EPS – APSA avec le protocole Sanitaire « EPS » au 2 novembre

Rappel - Protocole Sanitaire "EPS" en contexte Covid-19 (maj au 2 nov)

Quelques extraits importants :

-Les élèves pourront en effet continuer à utiliser les équipements sportifs extérieurs ainsi que les équipements sportifs couverts (gymnases), incluant les piscines.

-**Les rencontres entre établissements ou entre différents groupes d'élèves sont à proscrire.**

- **A l'école élémentaire, le port du masque par les élèves est désormais requis. Les élèves doivent le porter dans tous les temps scolaires, hors activité physique, et en tous lieux (établissement scolaire, espace extérieur ou gymnase). Le port du masque n'étant pas possible lors d'une activité physique, le strict respect de la distanciation physique doit alors être assuré.**

-**Distanciation** d'au moins **deux mètres** en cas d'activité sportive.

-**Seuls les sports permettant de respecter cette distanciation peuvent être pratiqués.** Les activités, les formes de pratique ou les organisations qui impliquent **des contacts directs entre élèves sont proscrites.**

-**S'agissant des activités aquatiques, elles sont possibles** et organisées dans le respect des protocoles sanitaires et de la réglementation applicable à chaque piscine

-**L'utilisation de matériel** partagé par les élèves d'une même classe ou d'un même groupe de classe **est possible.**

[Cycle 1](#)

[Cycle 2](#)

[Cycle 3](#)

CYCLE 1 : école maternelle BO n°2 26 mars 2015

Ce qui est à construire sur l'ensemble du cycle	Objectifs d'apprentissage	Exemples d'activités possibles - protocole COVID au 2 novembre 2020 et attendus de fin de cycle
<p>Construire des modes d'actions sur et avec les objets, apprécier des trajectoires Élargir et affiner des modes de déplacements Percevoir des relations entre l'espace et le temps Considérer l'autre comme un partenaire S'inscrire dans un projet d'action</p>	<p>Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets</p>	<p> Activités athlétiques : Courir – sauter – lancer  Jeux d'orientation</p> <p>TPS/PS : - Découvrir par l'action les caractéristiques d'objets manipulables pour explorer leurs possibilités d'utilisation. Prendre plaisir à s'engager corporellement dans un espace aménagé et le parcourir pour y découvrir ses propres possibles.</p> <p>MS/GS : - Donner des trajectoires variées à des projectiles de tailles, de formes ou de poids différents afin d'atteindre un but précis. Affiner ses réponses possibles pour répondre aux problèmes posés par l'aménagement du milieu.</p> <p>Les attendus fins de GS - Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir. - Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.</p> <p> Courir, lancer, sauter</p> <p> Jeux d'orientation</p>
<p>Favoriser la réalisation d'actions motrices inhabituelles Construire des déplacements dans des espaces aménagés Utiliser les engins sollicitant des modes d'équilibre et de propulsion différents Construire des espaces orientés Explorer avec plaisir le milieu aquatique.</p>	<p>Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés</p>	<p> Activités gymniques</p> <p>TPS/PS : - Découvrir différents aménagements et différents engins, se déplacer en mettant en œuvre une motricité inhabituelle, y prendre plaisir et découvrir ses propres possibles.</p> <p>MS/GS : - Explorer des actions motrices variées de plus en plus maîtrisées dans des espaces ou avec des contraintes nécessitant des déséquilibres plus importants, affiner ses réponses.</p> <p>Les attendus fins de GS - Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir. Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.</p> <p> Parcours équilibre</p>
<p>Explorer les actions motrices et les qualités de mouvements à partir d'inducteurs variés, Construire l'espace de déplacement, Établir une relation à l'autre « danseur », Explorer le paramètre du temps du mouvement, Varier l'énergie du mouvement, Construire son regard de spectateur, Explorer les possibilités de l'espace corporel proche.</p>	<p>Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique</p>	<p> Danses collectives sans contact , danses de création sans contact  Gymnastique sportive, gymnastique rythmique (avec engin – ballon cerceau corde ruban)</p> <p>TPS/PS : - Découvrir à partir d'inducteurs variés (objets, espaces, musiques, consignes...) des actions motrices globales et explorer ses possibilités corporelles. - Prendre plaisir à s'engager corporellement dans le mouvement dansé.</p> <p>MS/GS : - Explorer différentes actions motrices, différents mouvements et déplacements. Percevoir ses possibilités corporelles dans l'espace et le temps.</p> <p>Les attendus fins de GS - Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical. - Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés</p>

<p>Construire la notion d'action collective, de rôles, la notion d'espace, la notion de règles, la notion de gain.</p>	<p>Collaborer, coopérer, s'opposer</p>	<p> Les jeux à règles sans contact</p> <p>TPS/PS : - Accepter les premières règles communes pour atteindre un effet commun, en vivant des actions en parallèle, sans réelle coordination avec ses partenaires.</p> <p>MS : - Reconnaître son appartenance à un groupe, identifier les différents rôles pour instaurer les premières collaborations afin d'atteindre un but donné.</p> <p>Les attendus fins de GS Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies...</p>
--	--	--

CYCLE 2 : cycle des apprentissages fondamentaux

<p>L'EPS a pour finalité de former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre ensemble.</p> <ul style="list-style-type: none"> Amener les enfants et les adolescents à rechercher le bien-être et à se soucier de leur santé. Assurer l'inclusion, dans la classe, des élèves à besoins éducatifs particuliers ou en situation de handicap. Initier au plaisir de la pratique sportive. 			Programmation
			<p>Chaque cycle doit permettre aux élèves de rencontrer les 4 champs d'apprentissage permettant de construire des compétences motrices, méthodologiques et sociales. Un projet pédagogique définit un parcours de formation.</p>
Socle commun	Compétences générales	Champ d'apprentissage	Exemples d'activités possibles - protocole COVID au 2 novembre 2020 et attendus de fin de cycle
<p>Domaine 1 Les langages pour penser et communiquer</p>	<p>Développer sa motricité et construire un langage du corps.</p> <ul style="list-style-type: none"> Prendre conscience des différentes ressources à mobiliser pour agir avec son corps. Adapter sa motricité à des environnements variés. S'exprimer par son corps et accepter de se montrer à autrui. 	<p>Produire une performance maximale, mesurable à une échéance donnée</p>	<p> Activités athlétiques aménagées : courir lancer sauter</p> <ul style="list-style-type: none"> Courir, sauter, lancer à des intensités et des durées variables dans des contextes adaptés. Savoir différencier : courir vite et courir longtemps / lancer loin et lancer précis / sauter haut et sauter loin. Accepter de viser une performance mesurée et de se confronter aux autres. Remplir quelques rôles spécifiques. <p> Les activités athlétiques</p>
<p>Domaine 2 Les méthodes et outils pour apprendre</p>	<p>S'appropriier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre</p> <ul style="list-style-type: none"> Apprendre par essai-erreur en utilisant les effets de son action. Apprendre à planifier son action avant de la réaliser. 	<p>Adapter ses déplacements à des environnements variés</p>	<p> Activités aquatiques  Activités de roule et de glisse</p> <ul style="list-style-type: none"> Se déplacer dans l'eau sur une quinzaine de mètres sans appui et après un temps d'immersion. Réaliser un parcours en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel. L'espace est aménagé et sécurisé. Respecter les règles de sécurité qui s'appliquent. <p> Projet pédagogique Natation, Savoir Nager</p>
<p>Domaine 3 La formation de la personne et du citoyen</p>	<p>Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble</p> <ul style="list-style-type: none"> Assumer les rôles spécifiques aux différentes APSA (joueur, coach, arbitre, juge, médiateur, organisateur, ...). Élaborer, respecter et faire respecter règles et règlements. Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d'un groupe 	<p>S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique</p>	<p> Danses collectives sans contact, danse de création sans contact  Activités gymniques  Arts du cirque</p> <ul style="list-style-type: none"> Mobiliser le pouvoir expressif du corps, en reproduisant une séquence simple d'actions apprises ou en présentant une action qu'il a inventée. S'adapter au rythme, mémoriser des pas, des figures, des éléments et des enchaînements pour réaliser des actions individuelles et collectives. <p> Les arts du cirque</p>

Domaine 4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière <ul style="list-style-type: none"> - Découvrir les principes d'une bonne hygiène de vie, à des fins de santé et de bien-être - Ne pas se mettre en danger par un engagement physique dont l'intensité excède ses qualités physiques. 	Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <p> Jeux de raquettes</p> <p> Jeux à règles</p> <p>Dans des situations aménagées et très variées :</p> <ul style="list-style-type: none"> - S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu - Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples - Connaître le but du jeu - Reconnaître ses partenaires et ses adversaires. </div> <div style="width: 45%; text-align: right;"> <p> Le petit tennis</p> </div> </div>
Domaine 5 Les représentations du monde et l'activité humaine	S'approprier une culture physique sportive et artistique <ul style="list-style-type: none"> - Découvrir la variété des activités et des spectacles sportifs. - Exprimer des intentions et des émotions par son corps dans un projet artistique individuel ou collectif. 		

CYCLE 3 : cycle de consolidation

L'EPS a pour finalité de former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre ensemble.		Programmation	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Amener les enfants et les adolescents à rechercher le bien-être et à se soucier de leur santé. ▪ Assurer l'inclusion, dans la classe, des élèves à besoins éducatifs particuliers ou en situation de handicap. ▪ Initier au plaisir de la pratique sportive. 		Chaque cycle doit permettre aux élèves de rencontrer les 4 champs d'apprentissage permettant de construire des compétences motrices, méthodologiques et sociales. Un projet pédagogique définit un parcours de formation.	
Socle commun	Compétences générales	Champ d'apprentissage	Exemples d'activités possibles - protocole COVID au 2 novembre 2020 et attendus de fin de cycle
Domaine 1 Les langages pour penser et communiquer	Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps. <ul style="list-style-type: none"> - Adapter sa motricité à des situations variées - Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité - Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente 	Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Activités athlétiques (courses, sauts, lancers) et natation - Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin. - Combiner une course un saut un lancer pour faire la meilleure performance cumulée. - Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques. - Assumer les rôles de chronométreur et d'observateur <p>📄 Les activités athlétiques, le lancer , activités athlétiques aménagées</p>
Domaine 2 Les méthodes et outils pour apprendre	S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et outils <ul style="list-style-type: none"> - Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres - Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace - Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions 	Adapter ses déplacements à des environnements variés	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Activités de roule et de glisse : rollers – planche à roulettes –patinettes-vélo (dans la cour) ✚ Activités nautiques, savoir nager ✚ Golf - Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel - Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement - Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème - Valider l'attestation scolaire du savoir nager (ASSN), conformément à l'arrêté du 9 juillet 2015 <p>📄 Le golf , Projet pédagogique Natation, Savoir Nager</p>
Domaine 3 La formation de la personne et du citoyen	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités <ul style="list-style-type: none"> - Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur, ...) - Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements - Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées - S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives 	S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Activités gymniques – figures acrobatiques au sol (roulade-roue – ATR....) ✚ Arts du cirque (en individuel) jonglerie – équilibre ... ✚ Danse de création, danses collectives (sans contact travail en simultané par exemple en parallèle...) - Réaliser en petits groupes 2 séquences : une à visée acrobatique destinée à être jugée , une autre à visée artistique destinée à être appréciée et à émouvoir. - Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer - Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres <p>📄 Les arts du cirque, la danse, la danse (2)</p>

<p>Domaine 4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques</p>	<p>Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Évaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école</i> - <i>Connaître et appliquer des principes d'une bonne hygiène de vie</i> - <i>Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger</i>
<p>Domaine 5 Les représentations du monde et l'activité humaine</p>	<p>S'approprier une culture physique sportive et artistique</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine</i> - <i>Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives</i>

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

<ul style="list-style-type: none"> ✚ Jeux de raquettes : badminton, tennis, tennis de table, pelote ✚ L'escrime ✚ Les grands jeux à règles <p> Badminton, Le petit tennis, Escrime, Pelote</p>
