

Progression du CP au CM2

(En référence aux repères de progression parus au BO n°1 du 5 janvier 2012)

Compétence du LPC : Sociales et civiques ⇒ Respecter les règles de la vie collective notamment dans les pratiques sportives

Compétence EPS visée : Coopérer et (ou) s’opposer individuellement et collectivement

« 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. »

	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
Jeux de raquettes	<p>Utiliser une raquette pour envoyer, renvoyer une balle ou un volant.</p> <p>*Envoyer une balle ou un volant à l’aide d’une raquette dans une cible (au sol ou en hauteur).</p> <p>*Se déplacer sur un parcours aménagé, en lançant et en récupérant, en jonglant, en dribblant.</p> <p>*Renvoyer la balle ou le volant lancé à la main par un camarade.</p>	<p>Faire quelques échanges.</p> <p>*Jongler plusieurs fois en variant la hauteur.</p> <p>*Envoyer et recevoir sans filet (coopération).</p> <p>→ Réussir quelques échanges, en coopération, le premier envoi pouvant être fait à la main.</p>	<p>*Réaliser des échanges avec et sans filet avec différents types de raquettes (tennis, tennis de table, badminton).</p> <p>*Utiliser plusieurs types de renvoi (coup droit, revers).</p> <p>*Utiliser un envoi simple (à la main, « en cuillère ») pour commencer l’échange.</p> <p>Se placer par rapport à l’engin envoyé (volant, balle) pour pouvoir le renvoyer à son tour.</p>	<p>*Organiser le renvoi (position, coup droit ou revers, amorti...) pour mieux maîtriser la trajectoire de la balle ou du volant.</p> <p>*Faire une mise en jeu, codifiée ou non, permettant le renvoi.</p> <p>*Compter les points lors d’un match (pour soi ou en situation d’arbitrage).</p>	<p>*Choisir le renvoi le mieux adapté.</p> <p>*Viser dans les espaces libres pour tenter de marquer le point.</p> <p>*Utiliser la mise en jeu réglementaire.</p> <p>*Varier la vitesse d’exécution pour chercher à déstabiliser l’adversaire.</p> <p>*Compter les points du match en tant qu’arbitre.</p> <p>→ Marquer des points dans un match à deux.</p>