

# Socle commun

BO n°11 du 26/11/ 2015

Arrêté du 9/11/2015

Jo du 24/11/2015

# EPS en CYCLE 2

DSDEN du GERS

S Jobard CPD EPS

Contribution de  
l'EPS au socle  
commun

5 compétences générales  
pour contribuer à l'acquisition du socle

4 champs d'apprentissage  
Attendus de fin de cycle 2

## Domaine 1 : Les langages pour penser et communiquer

Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps  
S'exprimer en utilisant des codes non verbaux, gestuels et corporels originaux.

Communiquer aux autres des sentiments ou des émotions par la réalisation d'actions gymniques ou acrobatiques, de représentations à visée expressive, artistique, esthétique.

Justifier les choix et les intentions.

## Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre

Organiser le travail pour améliorer l'efficacité des apprentissages.

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.

Lien avec le parcours d'éducation artistique et culturelle.

## Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen

Développer la sensibilité à la fois par la pratique artistique, par la fréquentation des œuvres et par l'expression de ses émotions et de ses goûts.

Développer la confiance en soi et le respect des autres.

Travailler sur ce respect, sur le refus des discriminations et l'application des principes de l'égalité fille/garçon.

## Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques

S'approprier des principes de santé, d'hygiène de vie, de préparation à l'effort (principes physiologiques)

Comprendre les phénomènes qui régissent le mouvement (principes biomécaniques).

Se former à la démarche de résolution de problèmes par des recherches libres ( tâtonnements, essais-erreurs) et l'utilisation des outils numériques.

## Domaine 5 : Les représentations du monde et l'activité humaine

Se construire une culture sportive.

Découvrir le sens et l'intérêt de quelques grandes œuvres du patrimoine national et mondial, notamment dans le domaine de la danse.

## CG 1 - Développer sa motricité et construire un langage du corps D 1

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.

## CG 2- S'approprier seul ou à plusieurs, par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre D2

Apprendre par essai-erreur en utilisant les effets de son action.

Apprendre à planifier son action avant de la réaliser.

## CG 3 - Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble D3

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

## CG 4 - Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière D4

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.

## CG 5 - S'approprier une culture physique sportive et artistique D5

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.

## CA 1 – Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée

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.

### Activités athlétiques aménagées

## CA 2 – Adapter ses déplacements à des environnements variés

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.

## Natation, activités de roue et de glisse, activités nautiques, équitation, parcours d'orientation, parcours d'escalade, etc.

## CA 3 – S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique

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

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

## Danses collectives, danse de création, activités gymniques, arts du cirque.

## CA 4 – Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel dans des situations aménagées et très variées,

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.

## Jeux traditionnels simples (gagne-terrain, béréet, balle au capitaine, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon (à effectifs réduits), jeux pré-sportifs, jeux de lutte, jeux de raquettes.

# EPS en CYCLE 2

OFFRIR A  
CHAQUE  
ELEVE...

OFFRIR A  
CHAQUE  
ELEVE...

OFFRIR A  
CHAQUE  
ELEVE...

**Un parcours de formation  
équilibrant les 4 domaines  
d'apprentissage (CA)**



Deux modules par champs  
d'apprentissage par an (au moins  
trois CA par an)

**Un temps de pratique motrice long  
pour permettre les acquisitions**



Modules ou cycles d'apprentissage  
d'au moins 6 à 7 séances ou leçons  
Apprentissage d'au moins 10h  
Durée de pratique 50 à 60% au  
cours de la séance  
2 séances d'1h30 par semaine

**Une évaluation**

**En début de module** qui témoigne des savoirs  
faire disponibles et des problèmes à résoudre  
**En fin de module** qui atteste des nouvelles  
connaissances et compétences



À l'issue du cycle 3, tous les élèves doivent avoir atteint le  
niveau attendu de compétence dans au moins une activité  
physique par champ d'apprentissage.

**Evaluation diagnostique aussi appelée situation  
complexe.**

**Construction d'un module d'apprentissage de 10 à 12 heures de pratique**

Choisir :

- La compétence dominante du domaine du socle ou de la compétence générale : CG
- Le champ d'apprentissage : CA
- L'APSA ou les APSA
- Ce qu'il y a à apprendre
- Ce qu'il y a à évaluer