

# Socle commun

BO n°11 du 26/11/ 2015

Arrêté du 9/11/2015

Jo du 24/11/2015

# EPS en CYCLE 3

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 3

## 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 D1

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 efficace.

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

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

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

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.

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

Évaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école.

Connaitre et appliquer des principes d'une bonne hygiène de vie.

Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger.

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

Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine.

Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives.

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

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. Remplir quelques rôles spécifiques.

**Activités athlétiques (courses, sauts, lancers) et natation.**

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

Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel.

Connaitre 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.

**Activité de roule et de glisse, activités nautiques, équitation, parcours d'orientation. parcours d'escalade. savoir nager. etc.**

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

Réaliser en petits groupes deux 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.

**Danses collectives, activités gymniques, arts du cirque, danse de création**

## CA 4 – Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

**En situation aménagée ou à effectif réduit,**

S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.

Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.

Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.

Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.

Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter

**Jeux traditionnels plus complexes (thèque, béré, balle au capitaine, poules-vipères- renards, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon et jeux pré-sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball...), jeux de combats (de préhension), jeux de raquettes (badminton, tennis).**

# EPS en CYCLE 3

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