

CYCLE 2



Compétences EPS et jeux de lutte

en réf. au doc. départemental "Bagarre vous avez dit bagarre"
CPC Lyon Part-Dieu R.Reynaud - novembre 1998
réactualisé avec les Programmes de l'Ecole Primaire 2002

CYCLE 2 COMPETENCES EPS et jeux d'opposition

S'opposer individuellement et/ou collectivement. S'engager lucidement dans l'action.

Intérêt de l'activité support choisie par rapport à la construction des compétences

Programmes de l'école primaire 2002 :

La compétence spécifique:

S'opposer individuellement ou collectivement: *lutte, raquettes, jeux collectifs (sportifs ou traditionnels)*

- rencontrer un adversaire dans des jeux d'opposition duelle ;

La compétence générale principalement visée :

S'engager lucidement dans l'action :

- oser s'engager en toute sécurité, - choisir des stratégies efficaces, - contrôler ses émotions...

Pour organiser la classe (sécurité et efficacité des apprentissages), commencer par 3 ou 4 séances sur la compétence générale

Appliquer des règles de vie collectives : - commencer à se sentir responsable

2 idées fortes

gérer le jeu et ses résultats ... gérer le risque de gagner ou de perdre.

ce qui permettra d'acquérir **des connaissances**

sur l'activité : plutôt axées sur *la connaissance des règles de jeu et*

la connaissance du répertoire moteur du lutteur

sur soi : axées sur ce que j'ai appris et retenu

mon respect des règles, mes actions de lutteur...

mes réussites, mes progrès, mes manières de faire

SE CONSTRUIRE COMME ETRE SOCIAL

Agir au mieux dans le groupe pour gérer le jeu et les résultats
Intégrer la REGLE , l'autre, les autres.

Règles de vie de la classe
de fonctionnement, d'organisation du groupe
de jeu, des jeux
d'action (≠ manières de faire pour réussir)

Rôles d'organisateur, de spectateur, de lutteur
de juge, de secrétaire, de chronométrateur,
d'attaquant, de défenseur

Formulation pour l'élève :

**" Pour savoir jouer ensemble, il faut
connaître et respecter les règles de jeu"**

**" ... et s'organiser pour
jouer avec tout son groupe"**

Situation de validation possible:

Dispositif : 2 à 3 tapis par groupe de 4 élèves
But : **bien connaître le jeu et s'organiser pour jouer au lutteur, au juge et au secrétaire avec son groupe.**
Critère de réussite : remplir la fiche résultats avant la fin de la séance

Démarche d'apprentissage

"Programmes de l'école primaire 2002 :"

« Le "répertoire moteur" va être **complexifié et perfectionné** (forme, vitesse d'exécution, précision, force, enchaînement) au travers de **la pratique des activités physiques qui donneront tout leur sens.**

L'EPS est un support privilégié pour permettre aux élèves de **parler de leur pratique** (nommer, exprimer, communiquer...) **de lire et d'écrire** des textes divers (fiches, règles de jeu...).

Elle permet de jouer avec la notion de règle, de la comprendre, de la faire vivre, et d'accéder ainsi aux valeurs sociales et morales en éduquant à la responsabilité et à l'autonomie.

Elle permet d'acquérir des **connaissances** sur l'activité et des connaissances sur soi...

Elle offre également l'occasion d'acquérir des **notions** (règle, action, progrès,...) ... Elle en facilite la compréhension et l'acquisition. »

Pour cela, mettre en relation



Matériel nécessaire pour une pratique scolaire

Un espace de jeu: au moins 12 tapis pour une classe de 24, 15 tapis pour 30 élèves.

Un espace d'attente ou d'observation autour de l'espace de jeu: une zone délimitée ou concrétisée par des bancs

4 jeux de foulards ou chasubles de couleur différente pour identifier les équipes dans les luttes collectives

Une affiche ou un tableau des résultats qui deviendra ensuite une fiche de résultat par groupe

DEFINITION DE L'ACTIVITE LUTTE

d'après le document départemental – ARIP 69

L'ESSENTIEL de l'activité :

Comprendre le ..

SENS

s'opposer pour vaincre, dominer son adversaire dans le respect des règles, de l'autre

→ REGLES D'OR : ne pas se faire mal
ne pas faire mal aux autres
ne pas se laisser faire mal

efficacité

En développant des ..

FORMES MOTRICES

FORMES SOCIALES

- d'opposition
- attraper, tenir, maintenir,
 - pousser, tirer, tourner,
 - soulever, porter, retourner,
 - appuyer, fixer,

en utilisant les mains, les jambes, et tout le corps

- de rôles :
- combattant, spectateur,
 - juge, secrétaire, chronométrateur,

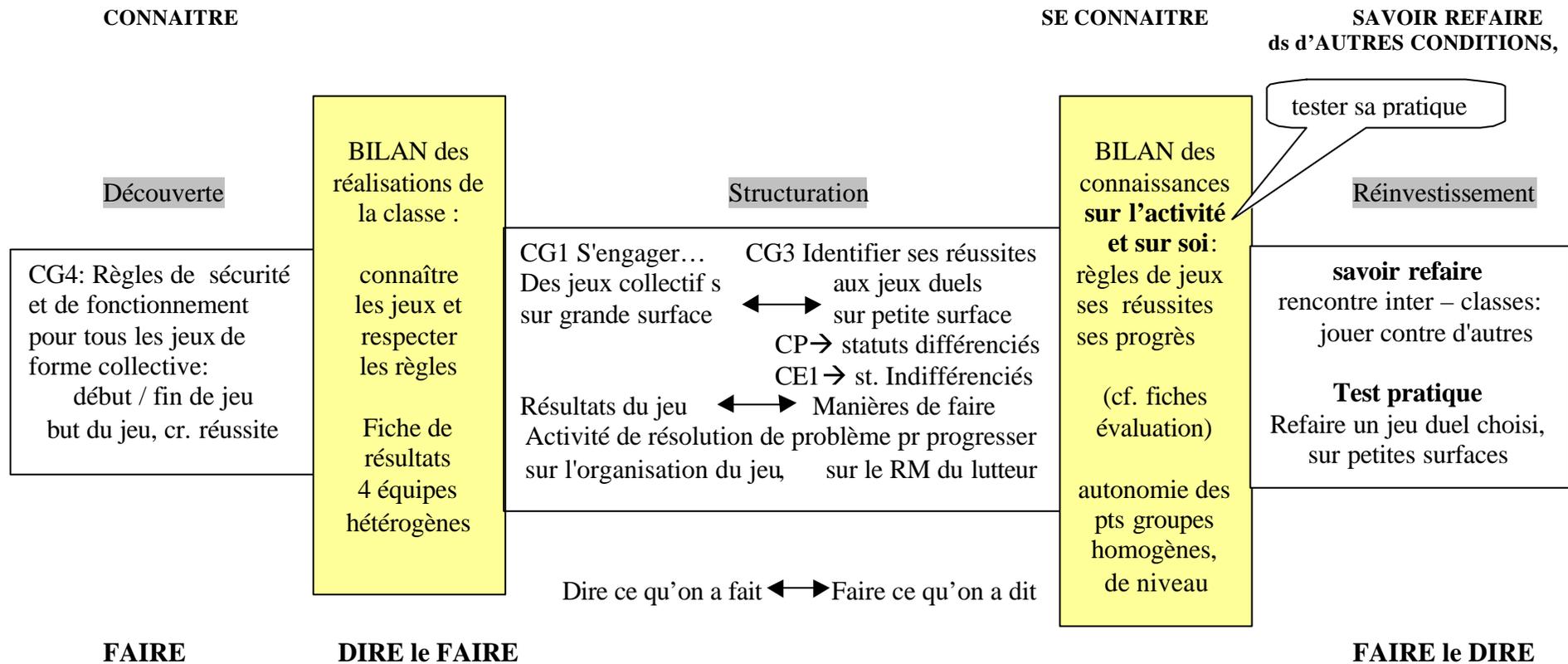
- d'organisation :
- inter-groupes, inter-classes,
 - rencontre, démonstration, compétition, spectacle

dans 4 DIRECTIONS fondamentales :

- faire toucher terre
- priver de liberté d'action
- fixer au sol
- exclure de son territoire

Module d'apprentissage : un exemple

CS3 : S'opposer individuellement et/ou collectivement. CG1 : S'engager lucidement dans l'action



LUTTE CYCLE 2 - CP

R.REYNAUD janv 97
CPCLYON 1

DEMARCHE: dans ce cycle, l'enfant structure ses conduites en analysant son activité ;
il établit des relations entre ses manières de faire et le résultat de son action.

COMPETENCES EPS: **S'opposer individuellement et/ou collectivement.**
S'engager lucidement dans l'action.

EXEMPLE D'UNITE D'ENSEIGNEMENT:

situations de la 1^{ère} étape, 1 seule action, à statuts différenciés (attaquant / défenseur),

a - sit. d'initiation ou d'échauffement: entrer progressivement dans l'activité

b - sit. collectives: comprendre le but du jeu (2 équipes x 1 équipe)

comprendre le critère de réussite (1 éq x 1 éq) + temps limité

dédramatiser le résultat, préparer au duel

c - situations duelles: gérer ses combats et ses résultats

(puis analyser les différentes manières de faire pour réussir

la tâche. → compétence 1 sur les formes motrices)

1/ Découverte de l'activité :

une grande surface de 12 à 15 tapis, 4 équipes, des foulards

1/ a - ECHAUFFEMENTS : 1^{ère} règle d'or → **ne pas se faire mal** = jouer sur les tapis
différents déplacements par équipe: les fourmis, les serpents (+ variantes)
le tonneau, tirer les sac, rouler la boule

1/ b - JEUX COLLECTIFS : voir fiche du document départemental - Arip 69

2^{ème} règle d'or → **ne pas faire mal aux autres**

= ce qui est permis, ce qui ne l'est pas

les chasseurs et les ours: 2 équipes x 1 équipe (le jeu s'arrête quand le but est atteint)

puis 1 équipe x 1 équipe + temps limité (connaître le résultat)

marquer les résultats sur une AFFICHE collective

les chasseurs et les fourmis: idem,

les chasseurs et les tortues : idem

B	R	V	J
	○	○	○
		○	○
		○	

AFFICHE pour résultats collectifs

2/ Structuration :

2/ a - ECHAUFFEMENTS : la brouette, les porter à 2, les bateaux, le traîneau, le cavalier,
se pousser dos à dos

2/ c - JEUX DUELS : voir fiche du document départemental - Arip 69

voir affiche LIRE pour JOUER

la tortue et le chasseur:

1 contre 1, on reste sur le même tapis,

le voleur et le gendarme:

on ne change pas d'adversaire pendant le jeu

le totem et l'indien:

le gagnant marque son gain → AFFICHE

l'ours et le chasseur

Pour valider la compétence spécifique,
 (savoir jouer tout seuls comme des grands et marquer les résultats)
 passer à une petite surface de 2 à 3 tapis pour 4 élèves
 (2 lutteurs, 1 juge, 1 secrétaire), une FICHE résultats par groupe
 formulation pour l'élève : **Connaître un jeu et s'organiser pour jouer avec son groupe.**
 C'est réussi si vous avez rempli la fiche résultats avant la fin de la séance.

3/ Réinvestissement :

3/ a - échauffements + ou – libres

3/ c - rencontre inter-équipes de 3 à 4 lutteurs (8 équipes de niveau dans la classe)
 STATUTS DIFFERENCIÉS : 2 espaces de 6 à 8 tapis
 4 équipes par espaces de jeu, 2 éq. luttent, 2 attendent
 choisir 2 jeux qu'on refait 3 x en changeant d'adversaire
 1 FICHE résultats pour 2 équipes (cf doc. Rencontres USEP 69)

		BLEUS		ROUGES	
Titre du jeu	1 ^{er} combat				
	1 ^{er} changement d'adversaire				
	2 ^{ème} changement d'adversaire				
		Total des G		Total des G	

1 combat dure 2 séquences de 30 secondes : 1 fois attaquant et 1 fois défenseur.

Les gagnants écrivent une barre (I) dans la case correspondante.
 Rotation des rôles Attaquants & Défenseurs pour les mêmes lutteurs.
 Les résultats sont écrits sur la même ligne.
 L'équipe qui a le plus de barres (I) écrit G dans sa case à droite.

Perspectives:

développer les formes motrices, l'efficacité des actions ...
 quelles sont les différentes manières de faire pour réussir la tâche ?
 qu'est ce que je prends ? le bras, la jambe, la taille...
 qu'est ce que je fais ? je tire, je pousse, j'appuie,
 je tourne, soulève, retourne...

LUTTE CYCLE 2 - CE1

R.REYNAUD janv 97
CPCLYON 1

DEMARCHE: dans ce cycle, l'enfant structure ses conduites en analysant son activité ;
il établit des relations entre ses manières de faire et le résultat de son action.

COMPETENCES EPS: **S'opposer individuellement et/ou collectivement.**
S'engager lucidement dans l'action.

EXEMPLE D'UNITE D'ENSEIGNEMENT:

situations de la 1^{ère} étape, 1 seule action, à statuts différenciés (attaquant / défenseur),

a - sit. d'initiation ou d'échauffement: entrer progressivement dans l'activité

b - sit. collectives: comprendre le but du jeu (2 équipes x 1 équipe)

comprendre le critère de réussite (1 éq x 1 éq) + temps limité

dédramatiser le résultat, préparer au duel

c - situations duelles: gérer ses combats et ses résultats

(puis analyser les différentes manières de faire pour réussir

la tâche. → compétence 1 sur les formes motrices)

1/ Découverte de l'activité:

une grande surface de 12 à 15 tapis, 4 équipes, des foulards

1/ a - ECHAUFFEMENTS : 1^{ère} règle d'or → **ne pas se faire mal** = jouer sur les tapis
différents déplacements par équipe: les fourmis, les serpents (+ variantes)
le tonneau, tirer les sac, rouler la boule

1/ b - JEUX COLLECTIFS : voir fiche du document départemental - Arip 69

2^{ème} règle d'or → **ne pas faire mal aux autres**

= ce qui est permis, ce qui ne l'est pas

les chasseurs et les ours: 2 équipes x 1 équipe (le jeu s'arrête quand le but est atteint)

puis 1 équipe x 1 équipe + temps limité (connaître le résultat)

marquer les résultats sur une AFFICHE collective

les chasseurs et les fourmis: idem,

les chasseurs et les tortues : idem

AFFICHE pour résultats collectifs

B	R	V	J
	○	○	○
		○	○
		○	

2/ Structuration :

2/ a - ECHAUFFEMENTS : la brouette, les porter à 2, les bateaux, le traîneau, le cavalier,
se pousser dos à dos

2/ c - JEUX DUELS : voir fiche du document départemental - Arip 69

voir affiche LIRE pour JOUER

la tortue et le chasseur:

1 contre 1, on reste sur le même tapis,

le voleur et le gendarme:

on ne change pas d'adversaire pendant le jeu

le totem et l'indien:

le gagnant marque son gain → AFFICHE

l'ours et le chasseur

Pour valider la compétence spécifique, passer à une petite surface de 2 à 3 tapis pour 4 élèves (2 lutteurs, 1 juge, 1 secrétaire), une FICHE résultats par groupe
 (savoir jouer tout seuls comme des grands et marquer les résultats)
 formulation pour l'élève : **Connaître un jeu et s'organiser pour jouer avec son groupe.**
 C'est réussi si vous avez rempli la fiche résultats avant la fin de la séance.

3/ Réinvestissement :

3/ a - échauffements + ou - libres

3/ c - rencontre inter-équipes de 3 à 4 lutteurs (cf doc. Rencontres USEP 69)
 (2 x 4 équipes de niveau dans la classe : A, B, C, D)

STATUTS INDIFFERENCIÉS : 4 espaces de 3 à 4 tapis

2 équipes par espaces de jeu, 2 lutteurs, 2 arbitres

- choisir 1 ou 2 jeux parmi
- retourner l'autre
 - amener dans son camp
 - exclure de son territoire

1 FICHE résultats pour 2 équipes

		B	L	E	U
R	Nom				
	Nom				
O		2	5	13	11
U		8	1	6	14
G		15	9	3	7
E		12	16	10	4

Respecter l'ordre des combats.

Les 2 prénoms qui suivent immédiatement les combattants sont secrétaires (1 bleu + 1 rouge)

Les 2 suivants sont arbitres.

Mettre la lettre du vainqueur (B pour Bleu, R pour Rouge) dans la case correspondant au combat qui a eu lieu (ou une croix de la couleur du vainqueur).

Mettre N pour nul (ou barrer la case).

Perspectives: développer les formes motrices, l'efficacité des actions...

quelles sont les différentes manières de faire pour réussir la tâche ?

qu'est ce que je prends ? le bras, la jambe, la taille...

qu'est ce que je fais ? je tire, je pousse, j'appuie,

je tourne, soulève, retourne...

attendre autour des tapis
jouer sur les tapis

× × × × × ×

○ □		○ □		
	○ □		○ □	
		○ □		○ □

△ △ △ △ △ △

bien connaître le jeu et s'organiser pour jouer au lutteur, au juge et au secrétaire avec son groupe.

les résultats

BLEU	ROUGE	JAUNE	VERT



Je sais dire, écrire et lire les résultats.

les résultats CP

(rencontre entre équipes)

		BLEUS		ROUGES	
Titre du jeu	1 ^{er} combat				
	1 ^{er} changement d'adversaire				
	2 ^{ème} changement d'adversaire				
		Total des G		Total des G	

Je sais dire, écrire et lire les résultats

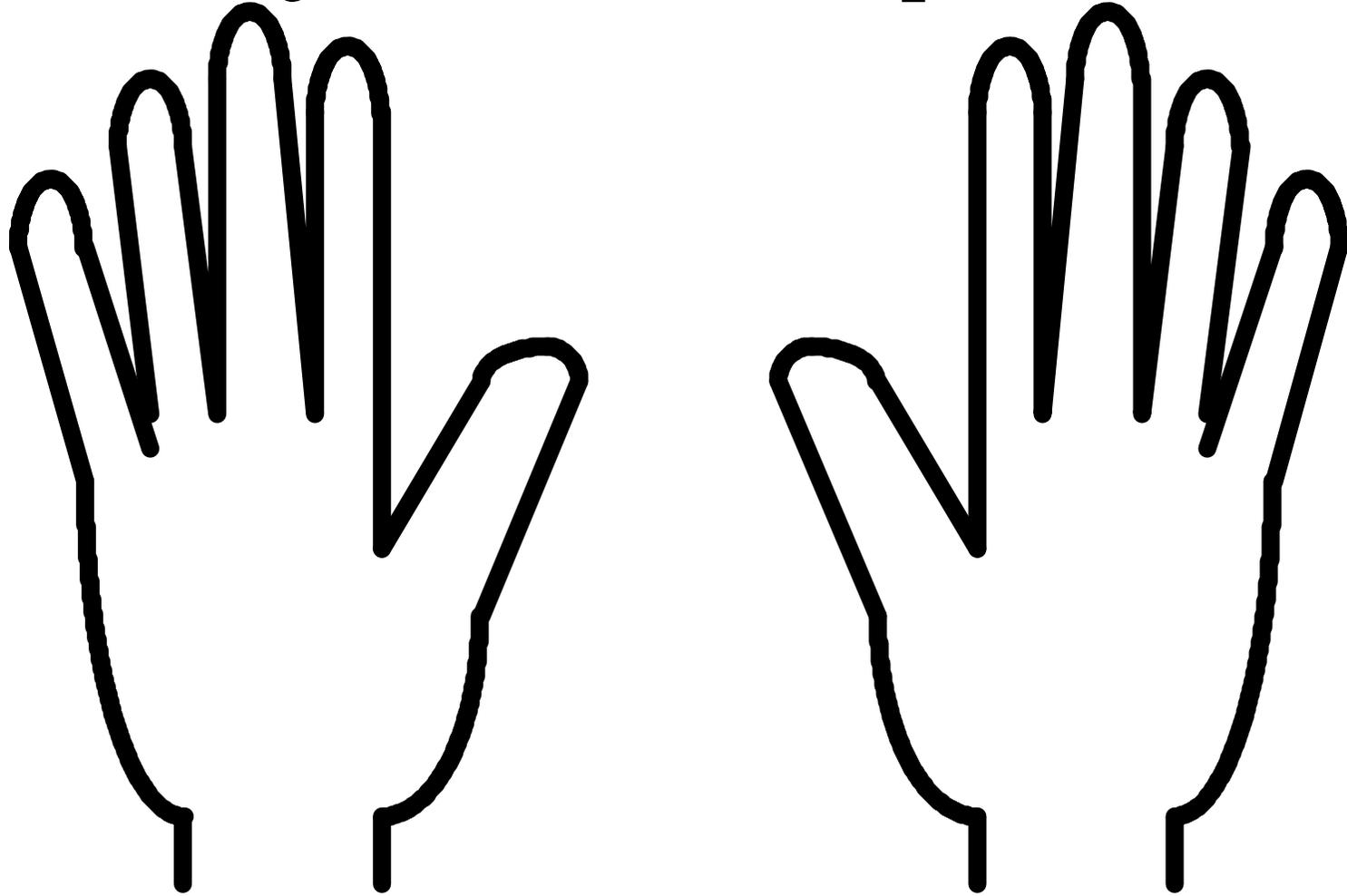
les résultats CE1

(rencontre entre équipes)

		B	L	E	U
R O U G E	Nom				
	Nom				
		2	5	13	11
		8	1	6	14
		15	9	3	7
		12	16	10	4

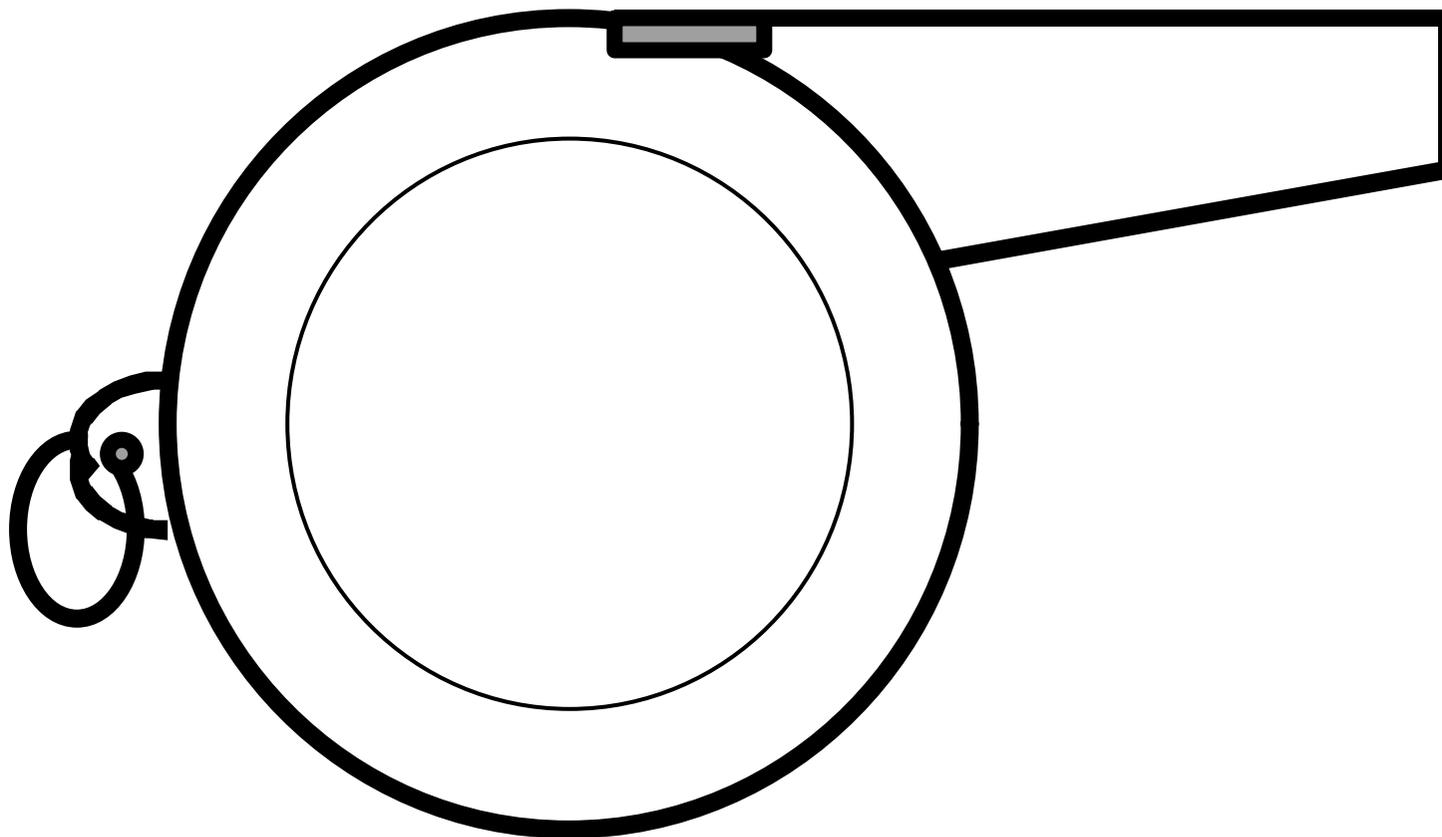
Je sais dire, écrire et lire les résultats

le jeu commence quand...



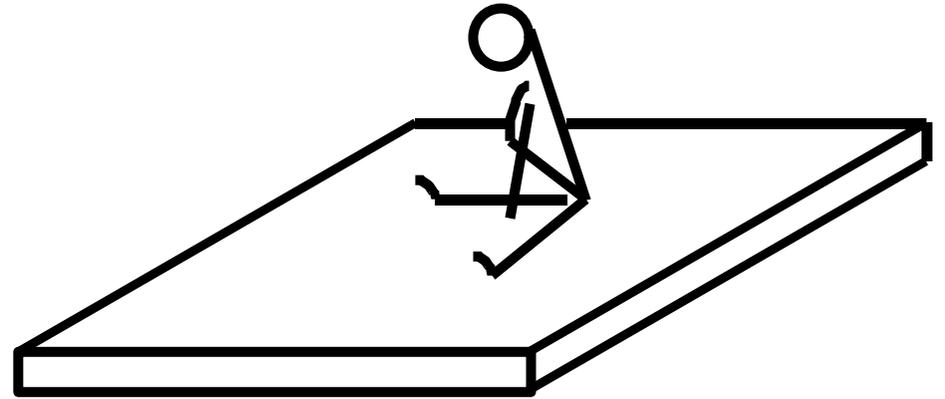
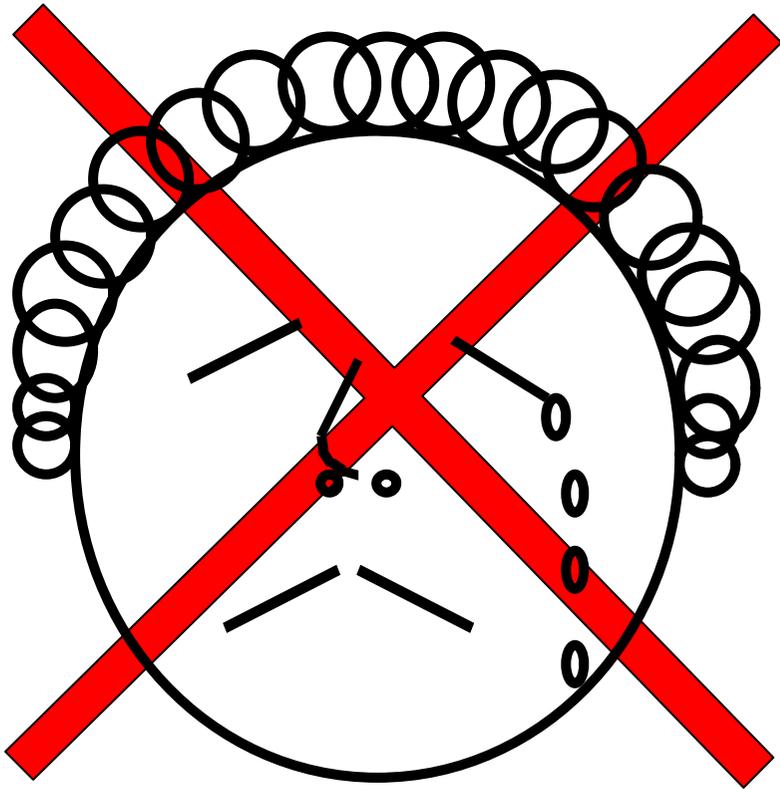
la maîtresse frappe dans les mains

le jeu finit quand...

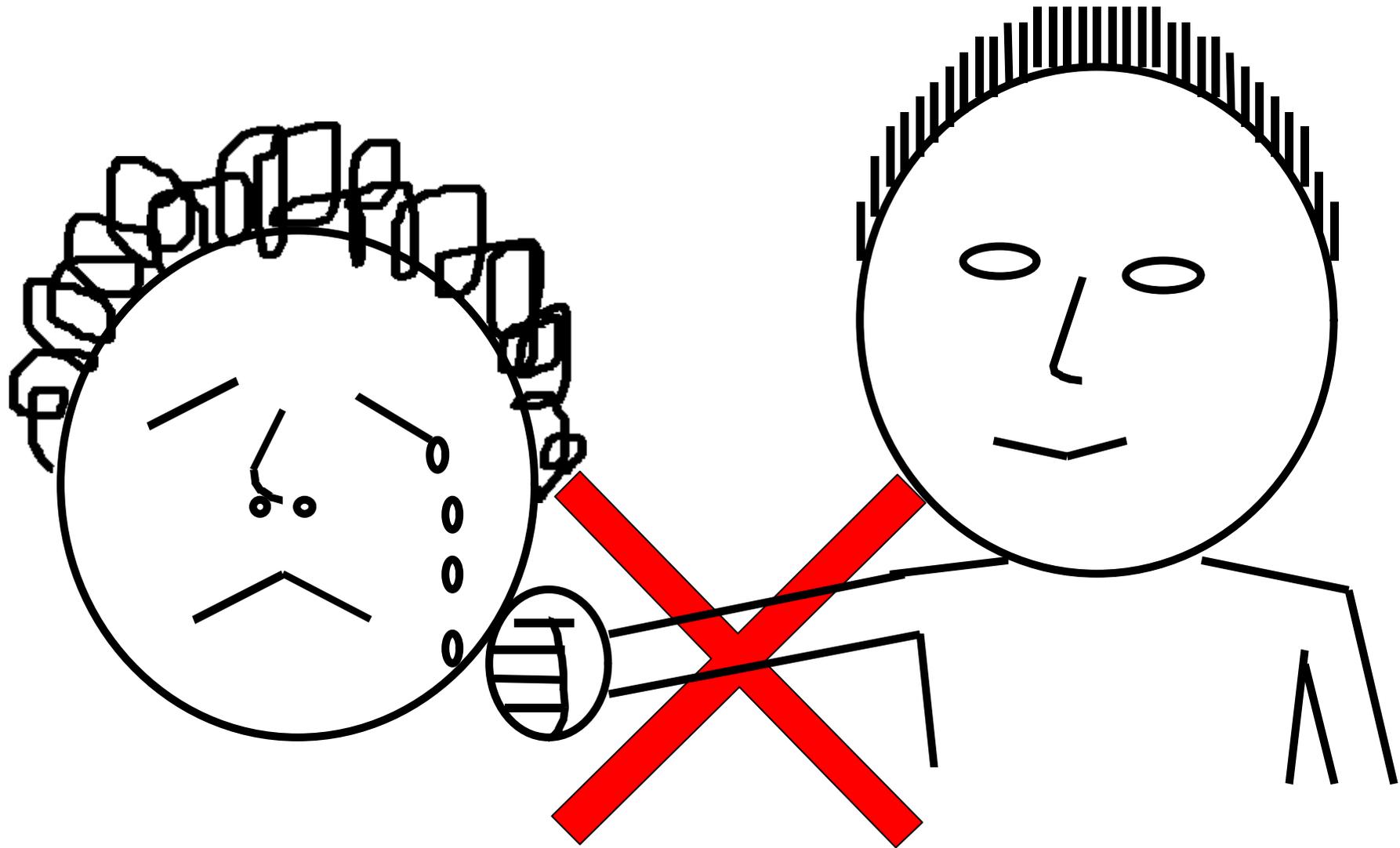


on entend le sifflet

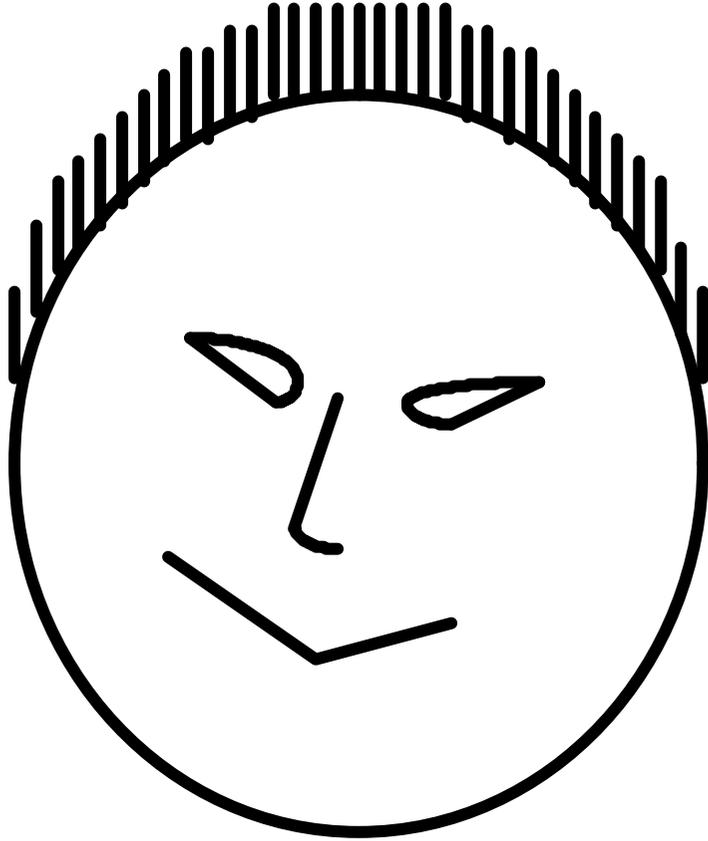
ne pas se faire mal



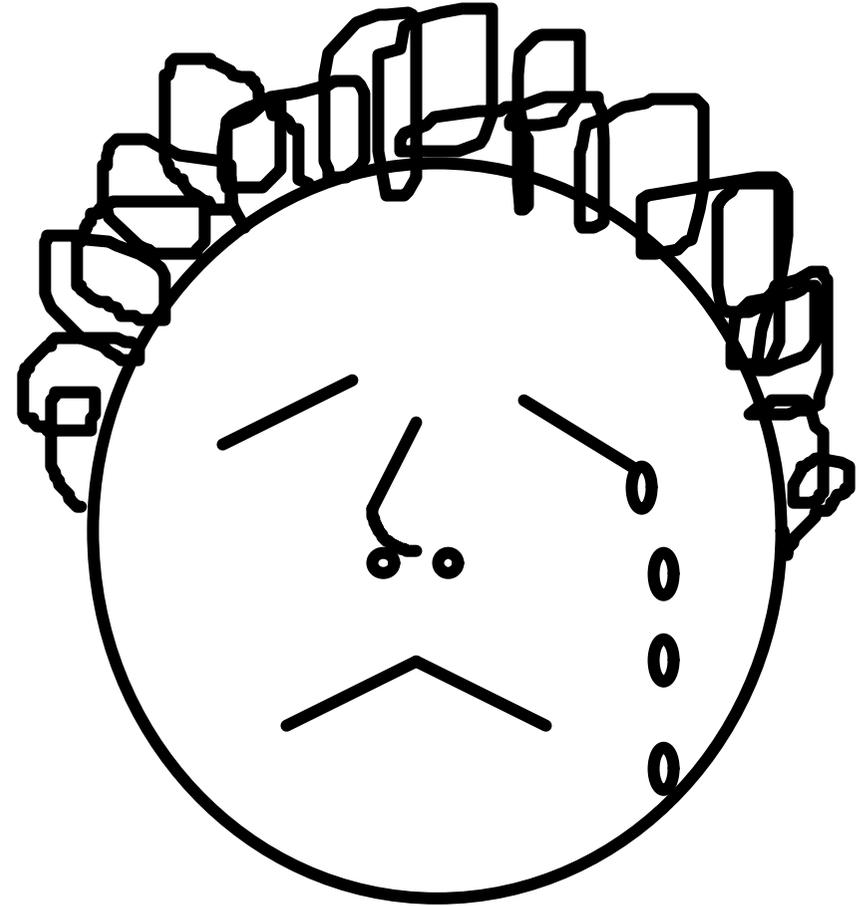
ne pas faire mal aux autres



j'accepte

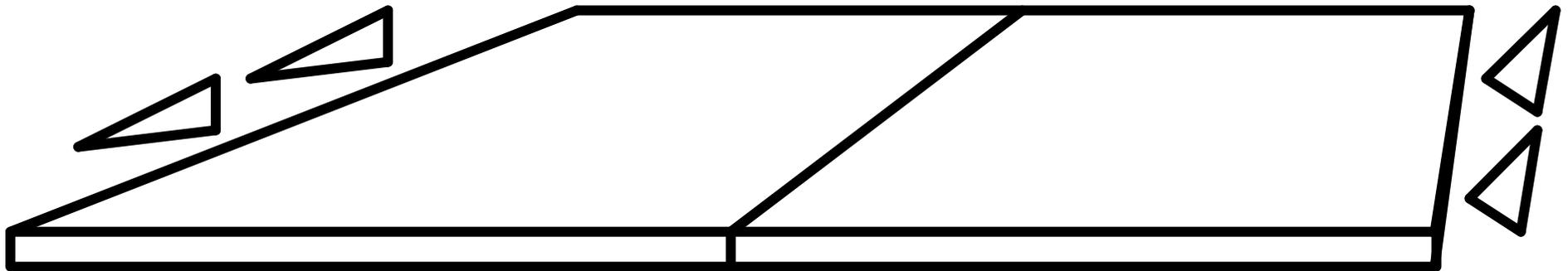


de gagner



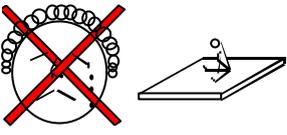
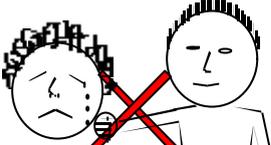
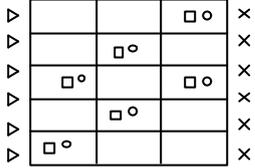
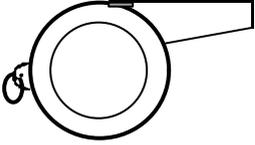
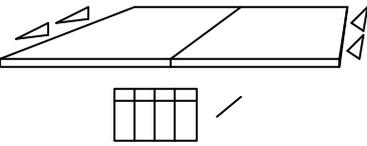
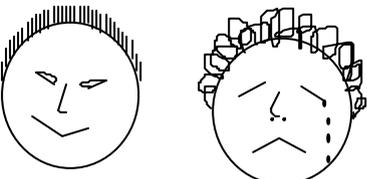
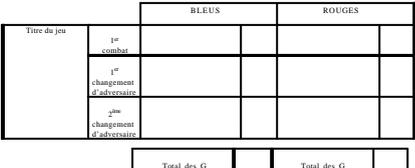
ou de perdre

ce qu'il nous faut pour jouer

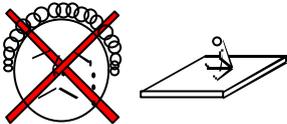
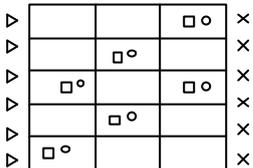
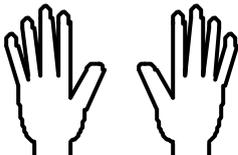
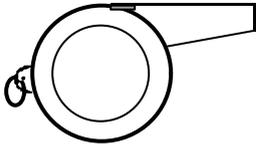
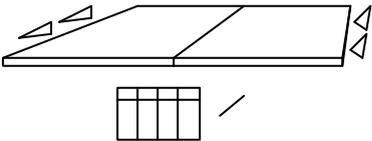
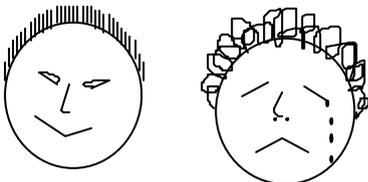
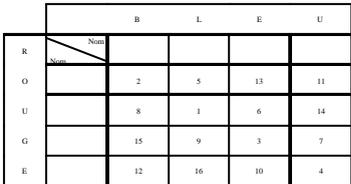


des tapis, des foulards, une fiche des résultats

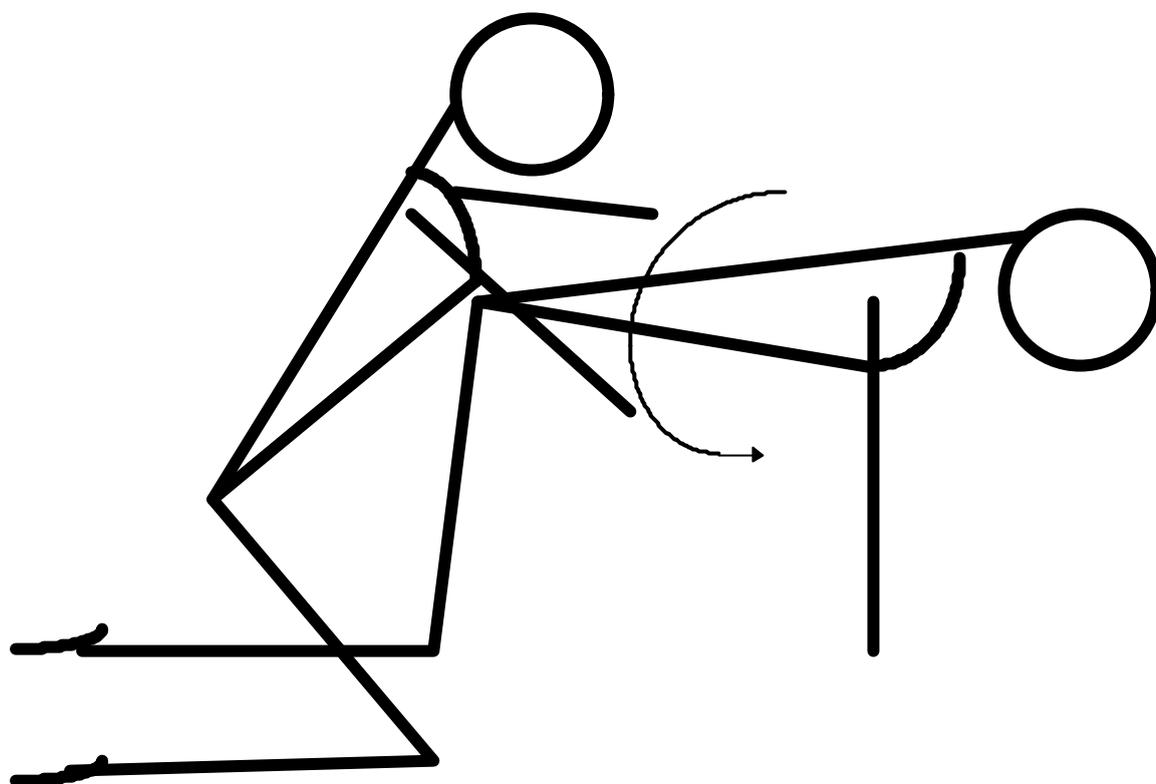
CP : Nom de l'élève

S'opposer individuellement et/ou collectivement	réponse de l'élève	accord de maîtresse
	ne pas se faire mal	
	ne pas faire mal aux autres	
	jouer sur les tapis attendre autour des tapis	
	le jeu commence quand.. la maîtresse frappe dans les mains	
	le jeu s'arrête quand.. on entend le sifflet	
	ce qu'il nous faut pour jouer...	
	j'accepte de gagner ou de perdre	
	je sais dire, écrire et lire les résultats	

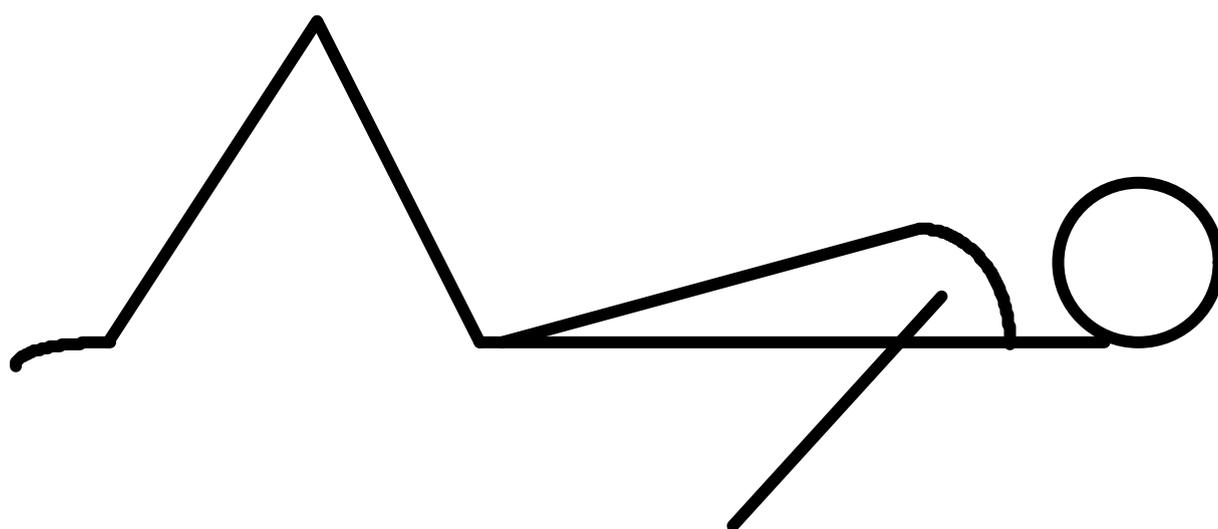
CE1 : Nom de l'élève

S'opposer individuellement et/ou collectivement	réponse de l'élève	accord de maîtresse
	ne pas se faire mal	
	ne pas faire mal aux autres	
	jouer sur les tapis attendre autour des tapis	
	le jeu commence quand.. la maîtresse frappe dans les mains	
	le jeu s'arrête quand.. on entend le sifflet	
	ce qu'il nous faut pour jouer...	
	j'accepte de gagner ou de perdre	
	je sais dire, écrire et lire les résultats	

le chasseur et la tortue

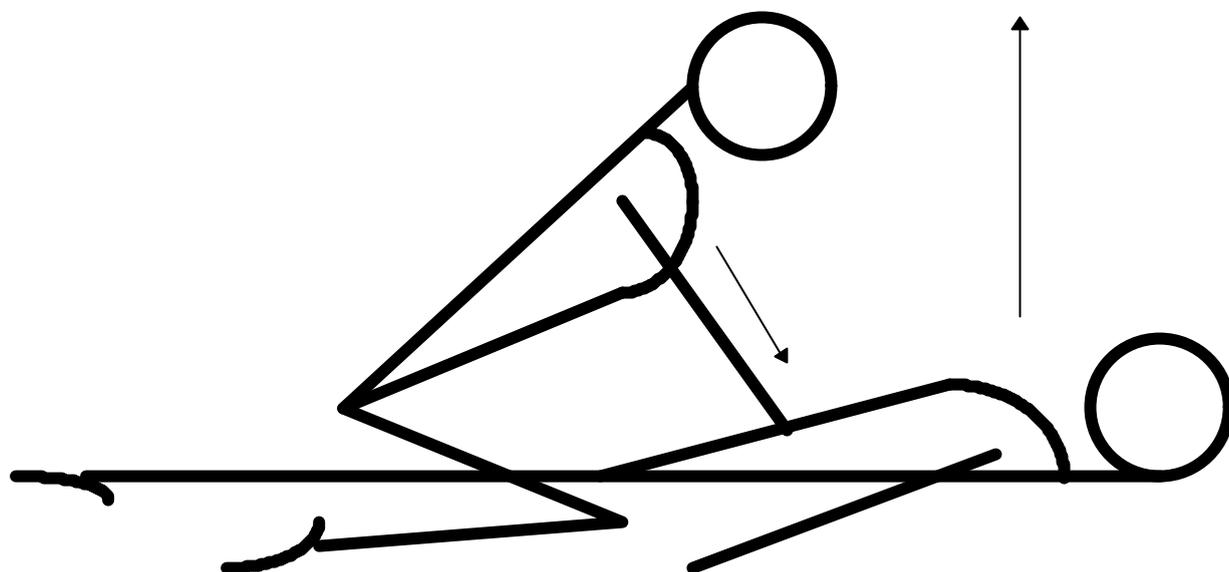


Le chasseur doit retourner la tortue.
La tortue ne doit pas se laisser retourner



C'est réussi pour le chasseur
quand la tortue est sur le dos

le totem et l'indien

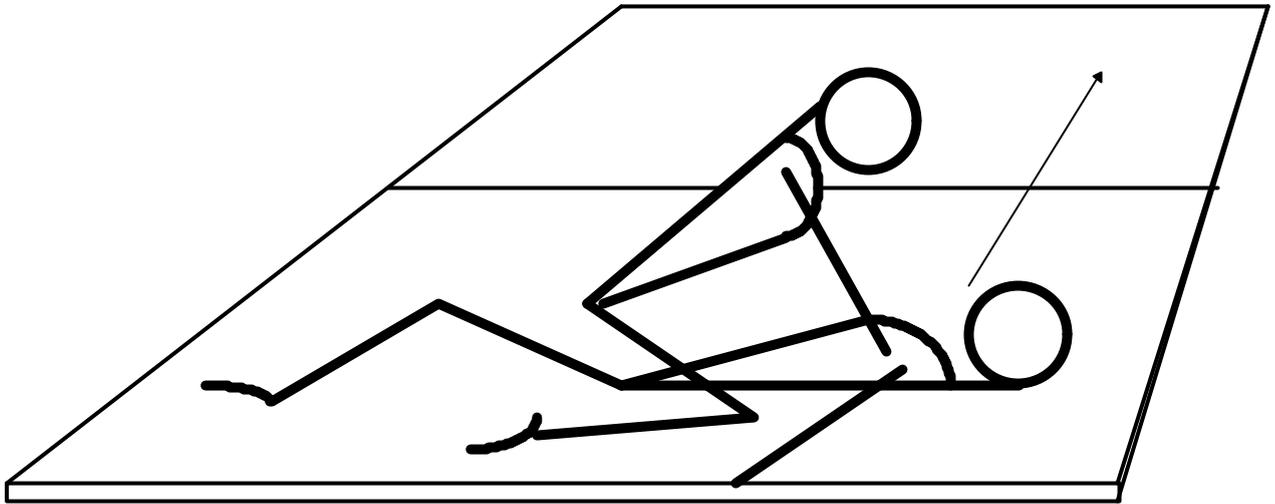


Le totem doit se relever.
L'indien doit l'en empêcher.

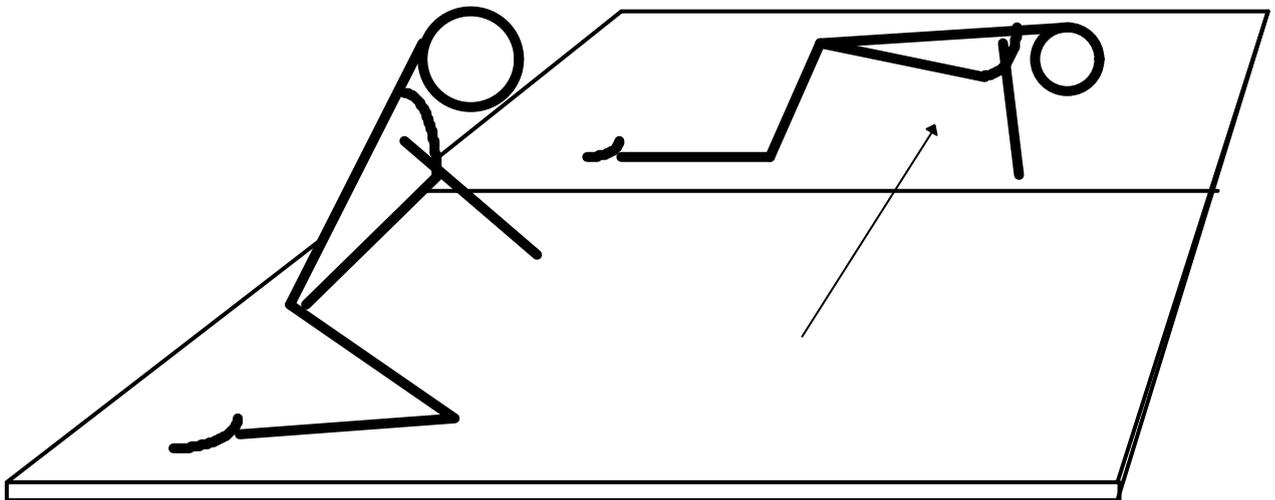


C'est réussi pour le totem s'il
est debout, sur ses 2 pieds.

le gendarme et le voleur

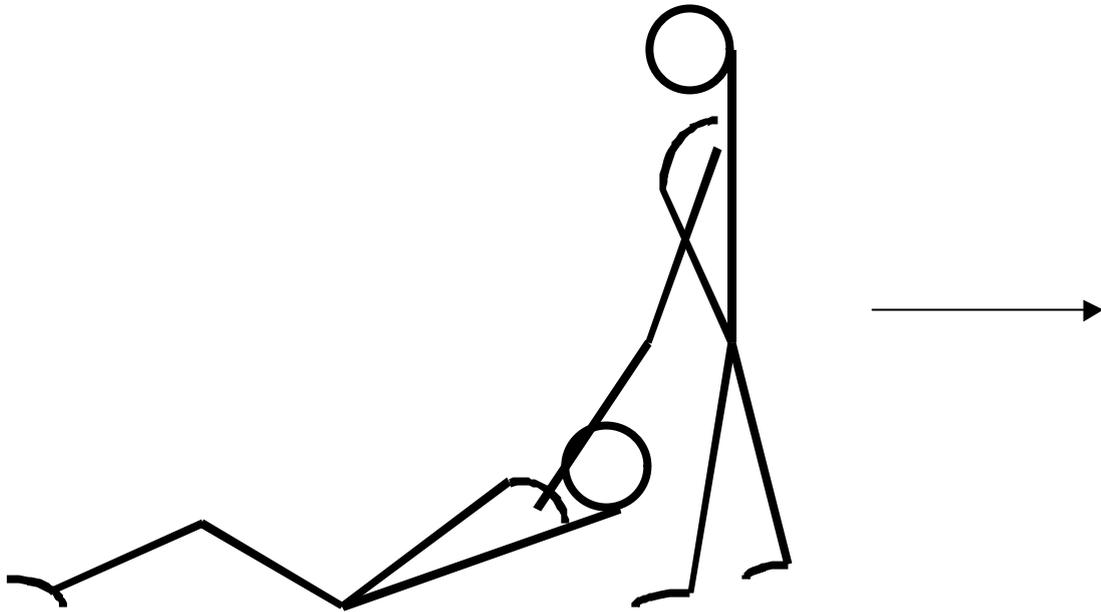


Le voleur doit sortir de la prison.
Le gendarme doit l'en empêcher.

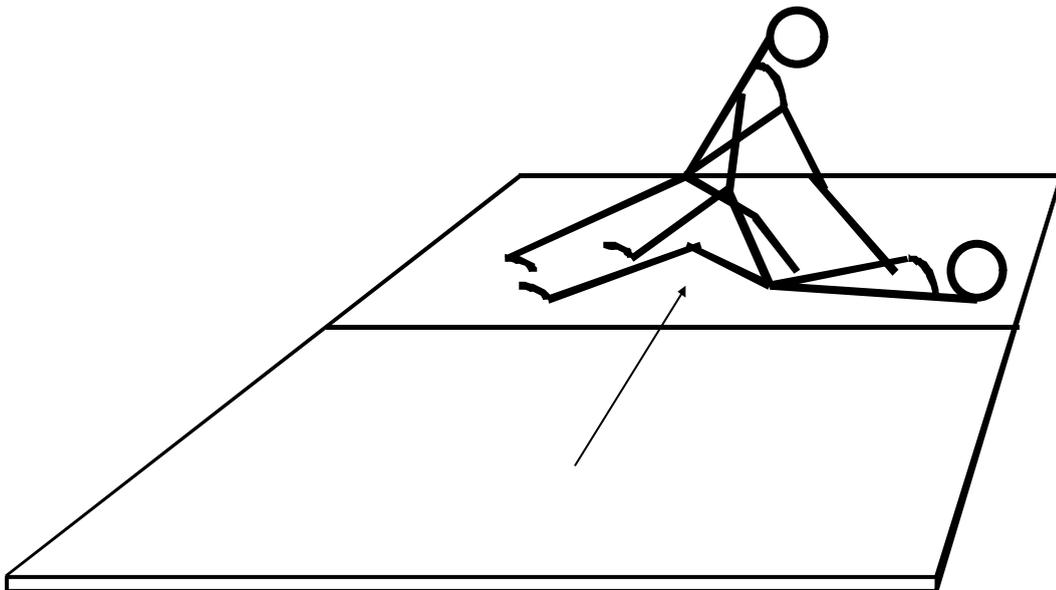


C'est réussi pour le voleur
s'il est entièrement sorti du tapis.

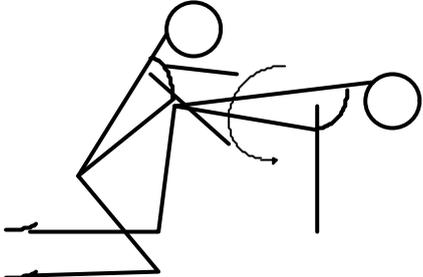
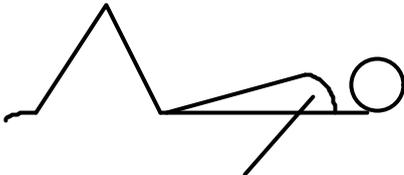
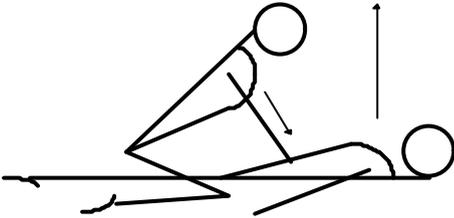
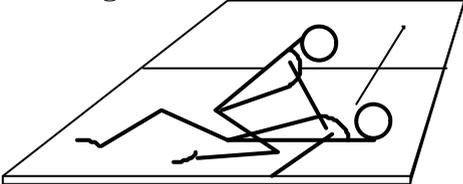
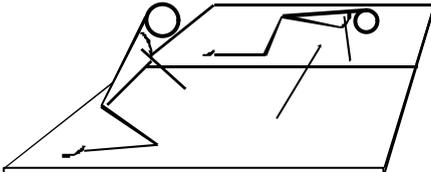
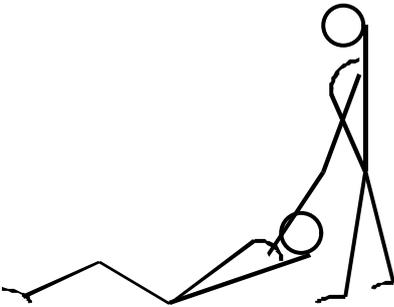
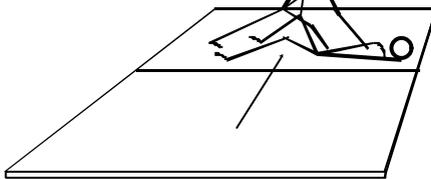
L'ours et le chasseur



Le chasseur doit sortir l'ours.
L'ours doit rester dans sa tanière.



C'est réussi pour le chasseur
si l'ours est entièrement sorti du tapis.

S'opposer individuellement et/ou collectivement	réponse de l'élève	accord de maîtresse
<p>le chasseur et la tortue</p>  <p>Le chasseur doit retourner la tortue. la tortue ne doit pas se laisser retourner</p>	<p>C'est réussi pour le chasseur si la tortue est sur le dos.</p> 	
<p>le totem et l'indien</p>  <p>Le totem doit se relever. L'indien doit l'en empêcher.</p>	<p>C'est réussi pour le totem s'il est debout, sur ses 2 pieds.</p> 	
<p>le gendarme et le voleur</p>  <p>Le voleur doit sortir de la prison. Le gendarme doit l'en empêcher.</p>	<p>C'est réussi pour le voleur s'il est entièrement sorti du tapis.</p> 	
<p>L'ours et le chasseur</p>  <p>Le chasseur doit sortir l'ours. L'ours doit rester dans sa tanière.</p>	<p>C'est réussi pour le chasseur si l'ours est sorti entièrement du tapis.</p> 	

CYCLE 2 COMPETENCES EPS : savoirs constitutifs et jeux d'opposition

R.Reynaud-97
CPC LYON 1

CS3 : S'opposer individuellement et/ou collectivement. CG1 : S'engager lucidement dans l'action

Savoirs constitutifs	Apprentissages pratiques	Contenus cognitifs	Attitude et motivation
De l'ordre du...	POUVOIR	SAVOIR	VOULOIR
Types d'indicateurs	FAIRE = s'organiser, gérer, respecter	DIRE ce qu'on fait = nommer, comprendre, lire l'affiche, annoncer...	Mettre en relation FAIRE ↔ DIRE Est ce que tu as fait ce qu'on a dit ?
Emergence repérage	s'engage dans l'action respecte les règles de fonctionnement joue dans l'espace limité attend son tour autour de l'espace de jeu	connaît les règles de fonctionn=t du grpe nomme le matériel, le dispositif du jeu répète le but du jeu, comprend le critère de réussite	s'équipe, met sa tenue, son foulard, accepte l'opposition en groupe en duel, au corps à corps accepte de ranger le matériel, le disposer respecte les signaux de début / fin de jeu
Stabilisation Structuration	se tient prêt pour le début du jeu respecte la règle d'or en lutte s'arrête au signal de fin de jeu gère les résultats des jeux collectifs	répète la règle d'or annonce le résultat d'un combat justifie le résultat (il a gagné parce que..) lit une affiche de résultat remplit la fiche des résultats	accepte les rôles, attaquant et défenseur respecte les règles de jeu accepte le risque de perdre ou de gagner accepte de jouer contre ≠ camarades
Développement Réinvestissement	fait peu ou pas de faute % règles du jeu tient les rôles d'organisateur (juge, secrétaire, chronométrateur) gère le jeu et les résultats de son groupe	connaît le nom des différents jeux, et leurs règles (but, critères de réussite) lit et connaît les affiches de la classe règles d'or, de fonctionnement, des jeux identifie ses réussites s'évalue sur fiche individuelle	accepte les rôles qu'il n'a pas choisis (juge, secrétaire, chronométrateur) accepte les décisions du juge aide, conseille les autres accepte l'effort, la répétition d'une action, d'un jeu en vue de progresser

Exemple de PROGRAMMATION DES ACTIVITES en MODULES D'APPRENTISSAGE
Compétences devant être acquises en fin de cycle 2

cpc-eps Lyon Part-Dieu

en moyenne: 2 séances/semaine → 6 Mod. d'Appr. de 12 séances sur 1 Cpce. Spécif. avec le support d'1 ou 2 APS (mini de 5 séances)

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES: <i>activités physiques, sportives et artistiques</i>	Être capable, dans différentes activités physiques, sportives et artistiques, de...			
	réaliser une performance mesurée: <i>athlétisme natation</i>	adapter ses déplacements à différents types d'environnements: <i>escalade, orientation, natation, équitation, roule/glisse (roller, vélo, patins, ski...)</i>	s'opposer individuellement et/ou collectivement: <i>lutte, raquettes, jeux collectifs (traditionnels, sportifs)</i>	concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique et/ou expressive: <i>danse, mime, gymnastique, cirque, GRS, ...</i>
1 ^{er} trimestre	Athlétisme (cg 3) + endurance (cg 3)	Natation (cg 1+3)		
2 ^{ème} trimestre			Lutte (cg 1+4)	Gymnastique (cg 1+2)
3 ^{ème} trimestre			Jeu coll. sport. (cg 4) + j. coll. trad. (cg 4)	Danse (cg 4+2)
COMPÉTENCES GÉNÉRALES <i>Être capable, dans différentes situations, de :</i> 1- s'engager lucidement dans l'action ; 2- construire un projet d'action ; 3- mesurer et apprécier les effets de l'activité ; 4- appliquer des règles de vie collectives.		ET CONNAISSANCES <i>Avoir compris et retenu :</i> - des connaissances spécifiques dans l'APS (sensations, émotions, savoirs sur les techniques de réalisation d'actions spécifiques...) - des savoirs précis sur les différentes APS rencontrées.		

Annexes

- ❖ **les 4 idées-forces** des documents de circonscriptions
et leurs justifications dans les Programmes du cycle 2

- ❖ **les rencontres lutte à 2 classes : USEP Lyon**
dossier disponible sur le site à la page:
centre ressource / Education Physique et Sportive /
cycle 2 / production en circonscription

- ❖ **le document départemental : ARIP 69**
1^{ère} étape de « Vous avez dit bagarre ? » (vidéo)
dossier disponible sur le site, sur la même page

LES 4 IDEES-FORCES DES DOCUMENTS
et leurs justifications dans les Programmes du cycle 2

Ce qui organise les documents de circonscription,

- *les compétences spécifiques et générales, des objectifs d'apprentissage*
- *les activités physiques et sportives, des supports culturels donnant du SENS*
- *la liaison au langage et au vivre ensemble (priorités des Programmes)*
- *une progressivité des situations dans la programmation de cycle*

en référence aux **Programmes de l'Ecole Primaire 2002**
- cycle des apprentissages fondamentaux
"L'ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE "

Elle apporte une contribution originale à la **transformation de soi et au développement de la personne** telle qu'elle s'exprime dans les activités liées au corps. De façon plus spécifique, l'éducation physique participe à l'éducation à **la santé et à la sécurité**. Elle permet aussi, tout en répondant au besoin de bouger et au plaisir d'agir, de donner aux élèves le sens de l'effort et de la persévérance... et de construire des compétences utiles dans la vie de tous les jours (se repérer dans un lieu, apprécier une situation de risque...).

• **Compétences spécifiques EPS et connaissances sur les Activités Physiques (APS)**

Au début du cycle 2, les bases du "**répertoire moteur**" sont constituées d'actions motrices fondamentales et permettent à l'élève de s'adapter à des milieux plus difficiles, d'agir et de s'exprimer corporellement de manière **plus complexe**. En effet, au cours de ce cycle, ces actions motrices vont être encore **perfectionnées**, dans leur forme mais aussi en vitesse d'exécution, en précision, en force. Les enfants deviendront peu à peu capables d'en enchaîner plusieurs.

Ces actions ne seront pas construites pour elles-mêmes, mais au travers de **la pratique des activités physiques** qui leur **donneront tout leur sens** : lancer une balle sur une cible (ou dans un panier) pour marquer un point (jeux collectifs) n'a pas la même signification que lancer une balle lestée le plus loin possible (activités athlétiques).

Les diverses activités physiques proposées au cycle 2 ne sont pas la simple copie des pratiques sociales. Elles doivent permettre aux élèves de vivre des "**expériences corporelles**" particulières, dont les intentions poursuivies, les sensations et les émotions éprouvées sont différentes selon les types de milieux et d'espaces dans lesquels elles sont pratiquées (incertitude ou non, interaction des autres ou non...). En s'engageant dans des activités physiques variées, **ayant du sens (affectif, social)** pour eux, les élèves peuvent construire quatre types de compétences spécifiques, réalisant des enchaînements simples d'actions élémentaires qui **élargissent ainsi leur répertoire moteur**.

Les élèves acquièrent des connaissances variées en construisant leurs compétences, dans la pratique des différentes activités. Ce sont **des connaissances sur les activités elles-mêmes, sur les instruments utilisés, sur les règles qu'elles impliquent...**

- **les compétences générales et les connaissances sur soi**

L'éducation physique et sportive est une des disciplines les plus favorables à la construction de ces compétences qui caractérisent le volet méthodologique des contenus d'apprentissage, et qui peuvent également être acquises au travers d'autres disciplines. Ces compétences ne sont pas construites pour elles-mêmes. Il s'agit pour l'enseignant d'aider l'élève à **acquérir des attitudes, des méthodes, des démarches** favorables aux apprentissages, dans la pratique de l'activité mais aussi dans la vie sociale.

Grâce à une pédagogie adaptée, les élèves apprennent à mieux se connaître, à mieux connaître les autres, à accepter puis dominer leurs émotions, à prendre des repères dans l'environnement pour réussir leurs actions, à comprendre et mettre en œuvre des règles, des codes... Ainsi, les situations mises en place par l'enseignant doivent permettre à chaque élève de **choisir son niveau de difficulté**, de **tenter** de nombreux essais en toute sécurité, de pouvoir **recommencer** s'il a échoué, de **réfléchir** avec les autres sur la meilleure façon d'agir, de pouvoir **aider** un camarade ou de **se faire aider** par une parade ou un conseil...

C'est donc à travers les différentes activités physiques, sportives et artistiques, lors des séances d'éducation physique et sportive, que les élèves vont pouvoir montrer qu'ils sont capables de construire les 4 types de compétences générales.

Les élèves acquièrent des connaissances variées en construisant leurs compétences, dans la pratique des différentes activités. Ce sont **des connaissances sur soi, des savoirs pratiques portant sur le "comment réaliser", sur les façons de se conduire dans le groupe classe**.

L'éducation physique aide également à concrétiser certaines **connaissances** plus abstraites... Elle offre l'occasion d'acquérir des **notions** (relation espace-temps, par exemple)... Elle en facilite la compréhension et l'acquisition, en relation avec les activités scientifiques, les mathématiques, l'histoire et la géographie...

- **la liaison au langage et au vivre ensemble**

Par les situations riches en sensations et émotions qu'elle fait vivre, l'éducation physique et sportive est un support privilégié pour permettre aux élèves de **parler de leur pratique** (nommer, exprimer, communiquer...). En outre, l'intérêt des enfants de cette tranche d'âge pour l'activité physique est une source de motivation supplémentaire pour donner **envie de lire et d'écrire** des textes divers (fiches, règles de jeu, récits...).

L'éducation physique et sportive contribue de façon fondamentale à la **formation du citoyen**, en éduquant à la responsabilité et à l'autonomie. Elle permet de jouer avec la notion de règle, particulièrement importante aux yeux des enfants de ce cycle, de mieux la comprendre, de la faire vivre, et d'accéder ainsi aux valeurs sociales et morales.

- **Progressivité des apprentissages entre les cycles et dans le cycle**

une programmation de cycle (projet d'école en EPS) mais aussi une progressivité des situations, en difficulté et en complexité :

proposer à l'élève des tâches organisées en modules d'apprentissages pour les différents niveaux de classe