

# EPS

## Ressources pédagogiques Eduscol

### Ecole Maternelle

**Domaine : Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique**

Le besoin de mouvement des enfants est réel, il est donc impératif d'organiser une séance quotidienne d'activité physique de 30 à 45 minutes.

**Programmes à l'école maternelle (BO spécial n°2 du 26 mars 2015)**  
**[Programmes maternelle-EPS \(2015\)](#)**

- **Descriptif des 4 objectifs d'apprentissage**
- **Attendus de fin de cycle**

*Concevoir et mettre en œuvre le programme en maternelle*

**Ressources à télécharger :**

- [Programmer les activités](#)
- [Les gestes professionnels de l'enseignant\(e\) en maternelle](#)
- [Mobiliser le langage](#)
- [Evaluer](#)

- **Les 4 objectifs d'apprentissage et les acquisitions visées**
  - [Objectif 1 : Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets](#)
  - [Objectif 2 : Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées](#)
  - [Objectif 3 : Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique](#)
  - [Objectif 4 : collaborer, coopérer, s'opposer](#)

**Aller plus loin**

**Transformer** à l'école maternelle à travers l'activité physique

[Créer une dynamique d'apprentissage](#) - : aménager l'espace, égalité F/G, transversalité des apprentissages, programmer les activités, faire réussir et faire comprendre

**S'informer :** [Ressources maternelles sur le site EPS1 du 06](#)

# EPS

## Ressources Eduscol d'accompagnement des programmes à l'école élémentaire

### Cycle 2

L'EPS développe l'accès à un riche champ de pratiques, à forte implication culturelle et sociale, importantes dans le développement de la vie personnelle et collective de l'individu. Tout au long de la scolarité, l'EPS a pour finalité de former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre-ensemble. Les programmes affichent un horaire [global annuel de 108 heures](#)

#### Programmes au cycle 2 (BO spécial n°11 du 26 novembre 2015) [Programmes EPS au cycle 2](#)

- Descriptif des 5 compétences travaillées dans les 4 champs d'apprentissage
- Attendus de fin de cycle

#### *Concevoir et mettre en œuvre le programme au cycle 2*

#### Ressources à télécharger :

- [Principe d'organisation de l'EPS sur les 3 années du cycle](#)
- [Principe d'organisation d'un module d'apprentissage](#)
- [Principe d'organisation d'une séance – Exemples vidéo en athlétisme](#)

#### • Ressources d'accompagnement des programmes EPS aux cycles 2

Quelles acquisitions pour accéder aux attendus de fin de cycle ?

- Ce qu'il y a à apprendre dans les 4 champs d'apprentissage :

- [Dans le champ d'apprentissage 1](#)
- [Dans le champ d'apprentissage 2](#)
- [Dans le champ d'apprentissage 3](#)
- [Dans le champ d'apprentissage 4](#)

#### • Quelques exemples Vidéo :

- [Fiche de présentation athlétisme et Vidéo 1 Vidéo 2 Vidéo 3 Vidéo 4 Vidéo 5](#)
- [Présentation Orientation et Vidéo 1 Vidéo 2 Vidéo 3 Vidéo 4](#)
- [Fiche de présentation séance de danse et Vidéo 1 Vidéo 2 Vidéo 3 Vidéo 4 Vidéo 5](#)

## Aller plus loin

### Ressources à télécharger

- [Quelques repères sur les possibilités des élèves et principes pédagogiques à mettre en œuvre](#)

## Transformer. Des contenus à enseigner et des repères de progressivité dans une activité du champ d'apprentissage

Au cours du cycle 2, deux ou trois modules d'une même activité, à différents moments du cycle, permettent aux élèves d'évoluer et de proposer des réponses motrices de plus en plus élaborées. Les ressources proposent ici, pour chaque champ d'apprentissage, une progression dans un exemple d'activité. Ce cadre méthodologique peut être transposé dans d'autres activités physiques du même champ d'apprentissage.

- [Dans le champ d'apprentissage 1 : La course de vitesse](#)
- [Dans le champ d'apprentissage 2 : Le roller](#)
- [Dans le champ d'apprentissage 3 : La danse](#)
- [Dans le champ d'apprentissage 4 : D'un jeu collectif avec ballon au mini-hand](#)
- [Dans le champ d'apprentissage 4 : Lutte](#)

## Évaluer les acquis des élèves

Ces ressources proposent, pour chaque champ d'apprentissage et à travers un exemple d'activité, des repères d'évaluation au regard des attendus de fin de cycle et des domaines du socle commun principalement concernés. Ces repères permettent de mesurer le degré d'atteinte des objectifs d'apprentissage selon une échelle de référence d'un niveau 1 (maîtrise insuffisante) à un niveau 4 (très bonne maîtrise), en privilégiant une évaluation positive qui valorise les progrès de l'élève.

- [Dans le champ d'apprentissage 1 : La course de vitesse](#)
- [Dans le champ d'apprentissage 2 : Le roller](#)
- [Dans le champ d'apprentissage 3 : La danse](#)
- [Dans le champ d'apprentissage 4 : D'un jeu collectif avec ballon au mini-hand](#)
- [Dans le champ d'apprentissage 4 : Lutte](#)

## S'informer

|   | Champ 1<br><i>Performance</i>    | Champ 2<br><i>Déplacement</i>                            | Champ 3<br><i>Expression</i> | Champ 4<br><i>Opposition</i>  |
|---|----------------------------------|--|------------------------------|---|
| <i>Les projets EPS du 06 (sur le site EPS1)</i> | <a href="#">La course longue</a> | <a href="#">Jeux de grimpe</a><br><a href="#">Roller</a> | <a href="#">Acrosport</a>    | <a href="#">Badminton</a><br><a href="#">Pétanque</a><br><a href="#">Jeux de hockey/gazon</a> |

# EPS

## Ressources Eduscol d'accompagnement des programmes à l'école élémentaire

### Cycle 3

Au cours du cycle 3, les élèves mobilisent leurs ressources pour transformer leur motricité dans des contextes diversifiés et plus contraignants. Ils poursuivent leur initiation à des rôles divers (arbitre, observateur...) et comprennent la nécessité de la règle. Grâce à un temps de pratique conséquent, les élèves éprouvent et développent des méthodes de travail propres à la discipline (par l'action, l'imitation, l'observation, la coopération, etc.). Les programmes affichent un horaire [global annuel de 108 heures](#)

#### Programmes au cycle 3 (BO spécial n°11 du 26 novembre 2015) [Programmes EPS au cycle 3](#)

- Descriptif des 5 compétences travaillées dans les 4 champs d'apprentissage
- Attendus de fin de cycle

#### *Concevoir et mettre en œuvre le programme au cycle 3*

#### Ressources à télécharger :

- [Principe d'organisation de l'EPS sur les 3 années du cycle](#)
- [Principe de répartition des champs sur 4 ou 5 périodes](#)
- [Principe de mise en relation : contenus d'apprentissage / 5 compétences / socle](#)

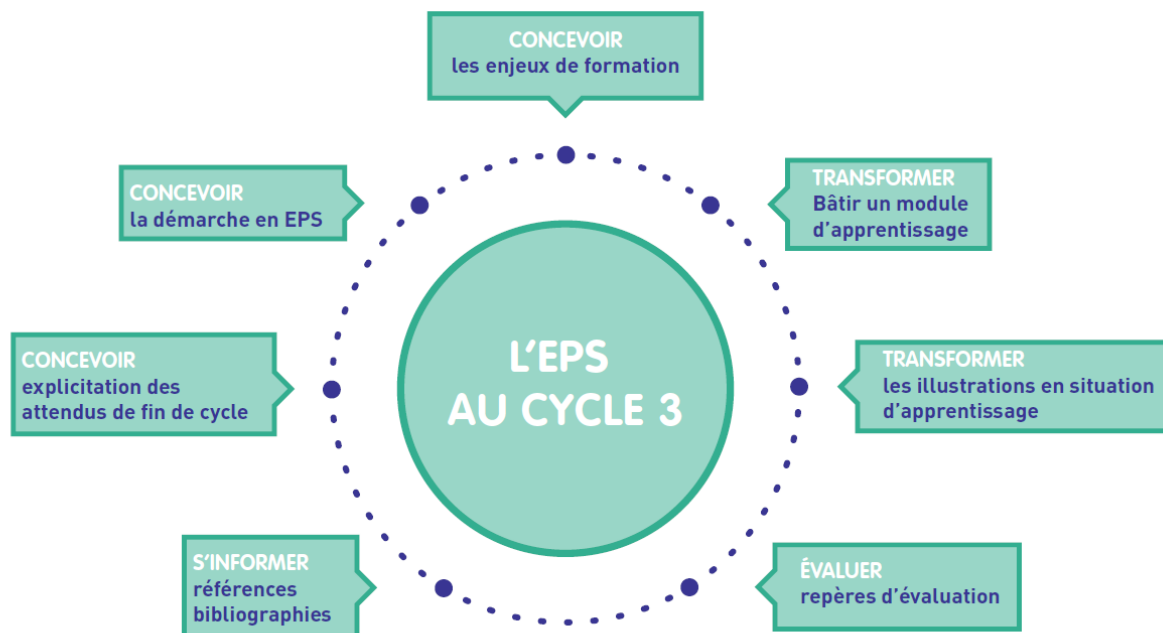
#### • Ressources d'accompagnement des programmes EPS aux cycles 3

Quelles acquisitions pour accéder aux attendus de fin de cycle ?

- Ce qu'il y a à apprendre dans les 4 champs d'apprentissage :

- [Les attendus de fin de cycle dans le champ 1](#)
- [Bâtir un module d'apprentissage en natation](#) champ 1
- [Les attendus de fin de cycle dans le champ 2](#)
- [Bâtir un module d'apprentissage sur le savoir nager](#) champ 2
- [Les attendus de fin de cycle dans le champ 3](#)
- [Les attendus de fin de cycle dans le champ 4](#)

## Enseigner l'EPS à l'aide des champs d'apprentissage



### Ressources à télécharger

|   | Champ 1<br><i>Performance</i>   | Champ 2<br><i>Déplacement</i>   | Champ 3<br><i>Expression</i>  | Champ 4<br><i>Opposition</i>   |
|---|---|---|---|--|
| Concevoir   | <a href="#">Enjeux de formation</a><br><a href="#">La démarche en EPS</a> | <a href="#">Enjeux de formation</a><br><a href="#">La démarche en EPS</a> | <a href="#">Les enjeux de formation</a><br><a href="#">La démarche en EPS</a> | <a href="#">Les enjeux de formation</a><br><a href="#">La démarche en EPS</a>  |
| Transformer   | <a href="#">Bâtir un module d'apprentissage en lancer</a>                 | <a href="#">Bâtir un module d'apprentissage sur le savoir nager</a>       | <a href="#">Bâtir un module d'apprentissage en danse</a>                      | <a href="#">Bâtir un module d'apprentissage en ultimate</a>  |
| Transformer   | <a href="#">Construire une séquence d'enseignement</a>                    | <a href="#">Construire une séquence d'enseignement</a>                    | <a href="#">Construire une séquence d'enseignement</a>                        | <a href="#">Construire une séquence d'enseignement</a>   |
| Evaluer   | <a href="#">Lancer : repères d'évaluation</a>                             | Savoir nager : repères d'évaluation                                       | <a href="#">Danse : repères d'évaluation</a>                                  | <a href="#">Ultimate : repères d'évaluation</a>  |
| S'informer<br><br><i>Les projets EPS du 06 (sur le site EPS1)</i> | <a href="#">La course longue</a>  | <a href="#">Jeux de grimpe</a><br><a href="#">Roller</a>                  | <a href="#">Acrosport</a>   | <a href="#">Pieds poings/Boxe française</a><br><a href="#">Pieds poings/Karaté</a><br><a href="#">Rugby</a><br><a href="#">Badminton</a><br><a href="#">Pétanque</a><br><a href="#">Jeux de hockey/gazon</a> |