

**EPS au CYCLE 2 : cycle des apprentissages fondamentaux**  
(synthèse programmes CP-CE1-CE2 du BO spécial du 25.11.2015 / BO n°31 du 30.07.2020)

Au cours du cycle 2, les élèves s'engagent **spontanément et avec plaisir** dans l'activité physique. Ils développent leur **motricité**, ils construisent un **langage corporel** et apprennent à **verbaliser** les émotions ressenties et actions réalisées. Par des pratiques physiques individuelles et collectives, ils accèdent à **des valeurs morales et sociales** (respect de règles, respect de soi-même et d'autrui). À l'issue du cycle 2, les élèves ont acquis des **habiletés motrices essentielles** à la suite de leur **parcours en EPS**.

- Une attention particulière est portée au savoir nager

Programmation

Chaque cycle doit permettre aux élèves de rencontrer les 4 champs d'apprentissage permettant de construire des compétences motrices, méthodologiques et sociales.

Un projet pédagogique définit un parcours de formation.

Socle commun	Compétences générales EPS	Champs d'apprentissage	Attendus de fin de cycle
<b>D1</b> <b>Les langages pour penser et communiquer</b>	Développer sa motricité et construire un langage du corps. 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	<p align="center"><b>Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée</b></p> <p align="center"><b>Adapter ses déplacements à des environnements variés</b></p> <p align="center"><b>S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique</b></p> <p align="center"><b>Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</b></p>	<b>Activités athlétiques (courses, sauts, lancers)</b>
<b>D2</b> <b>Les méthodes et outils pour apprendre</b>	S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre Apprendre par essai-erreur en utilisant les effets de son action. Apprendre à planifier son action avant de la réaliser.		<b>Activités athlétiques (courses, sauts, lancers)</b>
<b>D3</b> <b>La formation de la personne et du citoyen</b>	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble 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.		<b>Activités athlétiques (courses, sauts, lancers)</b>
<b>D4</b> <b>Les systèmes naturels et les systèmes techniques</b>	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière 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		<b>Activités athlétiques (courses, sauts, lancers)</b>
<b>D5</b> <b>Les représentations du monde et l'activité humaine</b>	S'approprier une culture physique sportive et artistique 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.		<b>Activités athlétiques (courses, sauts, lancers)</b>
			<p><b>Natation, activités de roule et de glisse, activités nautiques, équitation, parcours d'orientation, parcours d'escalade, etc</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se déplacer dans l'eau sur une quinzaine de mètres sans appui et après un temps d'immersion.</li> <li>• Réaliser un parcours en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel. L'espace est aménagé et sécurisé.</li> <li>• Respecter les règles de sécurité qui s'appliquent.</li> </ul> <p><b>Danses collectives, danse de création, activités gymniques, arts du cirque</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mobiliser le pouvoir expressif du corps, en reproduisant une séquence simple d'actions apprise ou en présentant une action qu'il a inventée.</li> <li>• S'adapter au rythme, mémoriser des pas, des figures, des éléments et des enchaînements pour réaliser des actions individuelles et collectives.</li> </ul> <p><b>Jeux traditionnels simples (gagne-terrain, béret, balle au capitaine, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon (à effectifs réduits), jeux pré-sportifs, jeux de lutte, jeux de raquettes</b></p> <p>Dans des situations aménagées et très variées :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu</li> <li>• Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples</li> <li>• Connaître le but du jeu</li> <li>• Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.</li> </ul>