



L'éducation physique et sportive 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'éducation physique et sportive a pour finalité de former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre-ensemble. Elle amène les enfants et les adolescents à rechercher le bien-être et à se soucier de leur santé. Elle assure l'inclusion, dans la classe, des élèves à besoins éducatifs particuliers ou en situation de handicap. L'éducation physique et sportive initie au plaisir de la pratique sportive.

L'éducation physique et sportive répond aux enjeux de formation du socle commun en permettant à tous les élèves, filles et garçons ensemble et à égalité, a fortiori les plus éloignés de la pratique physique et sportive, de construire cinq compétences travaillées en continuité durant les différents cycles :

- Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps
- S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils
- Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités
- Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière
- S'approprier une culture physique sportive et artistique

Pour développer ces compétences générales, l'éducation physique et sportive propose à tous les élèves, de l'école au collège, un parcours de formation constitué de quatre champs d'apprentissage complémentaires :

- Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée
- Adapter ses déplacements à des environnements variés
- S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique
- Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Chaque champ d'apprentissage permet aux élèves de construire des compétences intégrant différentes dimensions (motrice, méthodologique, sociale), en s'appuyant sur des activités physiques sportives et artistiques (APSA) diversifiées. Chaque cycle des programmes (cycle 2, 3, 4) doit permettre aux élèves de rencontrer les quatre champs d'apprentissage. À l'école et au collège, un projet pédagogique définit un parcours de formation équilibré et progressif, adapté aux caractéristiques des élèves, aux capacités des matériels et équipements disponibles, aux ressources humaines mobilisables.

Au cours du cycle 3, les élèves mobilisent leurs ressources pour transformer leur motricité dans des contextes diversifiés et plus contraignants. Ils identifient les effets immédiats de leurs actions, en insistant sur la nécessaire médiation du langage oral et écrit. 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.). La continuité et la consolidation des apprentissages nécessitent une coopération entre les professeurs du premier et du second degré. Dans la continuité du cycle 2, savoir nager reste une priorité.

En complément de l'éducation physique et sportive, l'association sportive du collège constitue une occasion, pour tous les élèves volontaires, de prolonger leur pratique physique dans un cadre associatif, de vivre de nouvelles expériences et de prendre en charge des responsabilités.


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.

Extrait BO du 26/11/2015

LE PROGRAMME

 [La référence au programme du cycle 3](#)

APPRENDRE EN EPS AU CYCLE 3

 [Les principes qui ont structuré le travail du groupe d'experts](#)

**LA CONCEPTION ET LA CONSTRUCTION D'UN
PROJET EPS EN EQUIPE POUR LES TROIS
ANNEES DU CYCLE**

 [Le projet pédagogique au cycle 3](#)

S'INFORMER

A venir

CONCEVOIR

 [Les enjeux de formation](#)


 [La démarche en EPS](#)

 [L'explicitation des attendus de fin de cycle](#)

TRANSFORMER

Lancer


 [Bâtir un module d'apprentissage en lancer](#)


 [Illustration 1 : Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques](#)

 [Illustration 2 : Combiner des actions simples, courir-lancer](#)

Natation

 [Eléments de construction d'une séquence d'enseignement](#)

 [Illustration 1 : Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus haut, plus loin-Assumer les rôles de chronométreur et d'observateur](#)

 [Illustration 2 : Combiner une course un saut un lancer pour faire la meilleure performance](#)

**Domaine ① : LES LANGAGES POUR
PENSER ET POUR COMMUNIQUER**
Développer sa motricité et construire un langage du corps

- 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 efficiente.

**Domaine ② : LES METHODES ET
OUTILS POUR APPRENDRE**

S'approprier seul ou à plusieurs, par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre

- Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres.
- Répéter son geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace
- Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions.

**Domaine ③ : LA FORMATION DE LA
PERSONNE ET DU CITOYEN**

Partager des règles, assumer des rôles et

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.

- Combiner des actions simples ; courir-lancer, courir-sauter.

- Mobiliser ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible dans des activités athlétiques variées (courses, sauts, lancers).

- Appliquer des principes simples pour améliorer la performance dans des activités athlétiques et/ou nautiques.

- Utiliser sa vitesse pour aller loin ou plus haut.

- Rester horizontalement et sans appui en équilibre dans l'eau.

- Pendant la pratique, prendre des repères extérieurs et des repères sur son corps pour contrôler son déplacement et son effort.

- Utiliser des outils de mesures simples pour évaluer sa performance.

- Respecter les règles des activités.

- Passer par les différents rôles sociaux.

des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble

- Assumer les rôles spécifiques aux différentes APSA (joueur, coach, arbitre, juge, 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.

Domaine ④ : LES SYSTEMES NATURELS ET LES SYSTEMES TECHNIQUES

Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière

- Evaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors de l'école.
- Connaître 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.

Domaine ⑤ : LES REPRESENTATIONS DU MONDE ET L'ACTIVITE HUMAINE

S'approprier une culture physique sportive et artistique

- Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine.
- Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives.

Adapter ses déplacements à des environnements variés.

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

- Connaître 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 09 juillet 2015.

- Conduire un déplacement sans appréhension et en toute sécurité.

- Adapter son déplacement aux différents milieux.

- Tenir compte du milieu et de ses évolutions (vent, eau, végétation etc...).

- Gérer son effort pour pouvoir revenir au point de départ.

- Aider l'autre.

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.

- Utiliser le pouvoir expressif du corps de différentes façons.

- Enrichir son répertoire d'actions afin de communiquer une intention ou une émotion.

- S'engager dans des actions artistiques ou acrobatiques destinées à être

[cumulée – Assumer les rôles de chronométrateur et d'observateur](#)

EVALUER

[Lancer : repères d'évaluation](#)

S'INFORMER

A venir

CONCEVOIR

[Les enjeux de formation](#)

[La démarche en EPS](#)

[L'explicitation des attendus de fin de cycle](#)

TRANSFORMER

Savoir nager

[Bâtir un module d'apprentissage sur le savoir nager](#)

[Illustration : nager en sécurité](#)

Course d'orientation

[Eléments de construction d'une séquence d'enseignement](#)

[Illustration 1 : les méthodes et outils pour apprendre – réaliser seul ou à plusieurs un parcours dans plusieurs environnements habituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel](#)

[Illustration 2 : la formation de la personne et du citoyen – réaliser seul ou à plusieurs un parcours dans plusieurs environnements habituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel](#)

[Illustration 3 : Partir d'une tâche complexe en course d'orientation](#)

EVALUER

[Savoir nager : repères d'évaluation](#)

S'INFORMER

A venir

CONCEVOIR

[Les enjeux de formation](#)

[La démarche en EPS](#)

[L'explicitation des attendus de fin de cycle](#)

TRANSFORMER

- **Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer.**
- **Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres.**

présentées aux autres en maîtrisant les risques et les émotions.

- Mobiliser son imaginaire pour créer du sens et de l'émotion dans des prestations collectives.

Danse

- [Bâtir un module d'apprentissage en danse.](#)
- [Illustration : partir d'une tâche complexe en danse](#)

Gymnastique

- [Éléments de construction d'une séquence d'enseignement](#)
- [Illustration : réaliser en petits groupes une séquence à visée acrobatique destinée à être jugée](#)

EVALUER

- [Danse : repères d'évaluation](#)

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.**

- rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples
- adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires
- coordonner des actions motrices simples
- se reconnaître attaquant/défenseur
- coopérer pour attaquer et défendre
- accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur
- s'informer pour agir

S'INFORMER

à venir

CONCEVOIR

- [Les enjeux de formation](#)
- [La démarche en EPS](#)
- [L'explicitation des attendus de fin de cycle](#)

TRANSFORMER

Ultimate

- [Bâtir un module d'apprentissage en ultimate](#)
- [Illustration en ultimate : s'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque](#)

EVALUER

- [Ultimate : repères d'évaluation](#)

Adresses des différentes ressources :

PROGRAMMES :

http://www.education.gouv.fr/pid285/bulletin_officiel.html?cid_bo=94753

RESSOURCES « EPS »

<http://eduscol.education.fr/cid101720/eps-cycle-concevoir-mettre-oeuvre-enseignement-eps.html>