

# Education Physique Sportive

**Dossier de dialogue et de  
collaboration pour le cycle 3**

## 1- Données contextuelles

### Ecole :

| Nombre d'élèves |     |             |
|-----------------|-----|-------------|
| CM1             | CM2 | Total école |
|                 |     |             |

  

| Nombre de classes |     |             |
|-------------------|-----|-------------|
| CM1               | CM2 | Total école |
|                   |     |             |

dont ... classes à simple niveau et ... classes multi-niveau.

#### Noms des enseignants :

- |         |         |
|---------|---------|
| ➤ ..... | ➤ ..... |
| ➤ ..... | ➤ ..... |
| ➤ ..... | ➤ ..... |

#### Installations sportives :

- Gymnase
- Dojo
- Plateau extérieur .....
- Piste d'athlétisme
- Piscine
- Autre : .....

Natation enseignée **en CM1** :  oui  non      **en CM2** :  oui  non

Intervenant en EPS **en CM1** :  oui  non      **en CM2** :  oui  non

Adhésion à l'USEP :  oui  non

## Collège :

Nombre d'élèves en classe de 6<sup>ème</sup> : .....

Nombre de divisions en 6<sup>ème</sup> : .....

Nombre d'écoles de recrutement : .....

Noms des enseignants d'EPS :

- |         |         |
|---------|---------|
| ➤ ..... | ➤ ..... |
| ➤ ..... | ➤ ..... |
| ➤ ..... | ➤ ..... |

Installations sportives :

- Gymnase de type C
- Gymnase de type B
- Gymnase de type A
- Dojo
- Salle de gymnastique
- Plateau extérieur : .....
- Piste d'athlétisme
- Piscine
- Autre : .....

Natation enseignée en 6<sup>ème</sup> :  oui  non

Participation à la journée du sport scolaire (JSS) :  oui  non

Collaboration avec l'USEP/UNSS :  oui  non

Si oui, dans quel cadre : .....

.....

## 2- Synthèse des APSA enseignées au cycle 3

Faire apparaître dans ce tableau les APSA retenues chaque année pour les 4 champs d'apprentissage.

Cet état des lieux va permettre de faire émerger les difficultés rencontrées, les points positifs, les besoins, les manques, les remarques... (cases « Eléments d'analyse »), afin de définir un parcours de formation équilibré et progressif sur l'ensemble du cycle 3.

| APSA retenues      | Champ d'apprentissage 1 : Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée |   |   | Champ d'apprentissage 2 : Adapter ses déplacements à des environnements variés |   |   | Champ d'apprentissage 3 : S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique |   |   | Champ d'apprentissage 4 : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel |   |   |   |
|--------------------|--|---|---|--|---|---|--|---|---|--|---|---|---|
|                    | Ecole (s)  | 1 | 2 | 3  | 1 | 2 | 3  | 1 | 2 | 3  | 1 | 2 | 3 |
| CM1                |  |   |   |  |   |   |  |   |   |  |   |   |   |
| CM2                |  |   |   |  |   |   |  |   |   |  |   |   |   |
| 6 <sup>ème</sup>   |  |   |   |  |   |   |  |   |   |  |   |   |   |
| Eléments d'analyse |  |   |   |  |   |   |  |   |   |  |   |   |   |

Ecole 1 :

Ecole 2 :

Ecole 3 :

Collège :

### 3- Répartition des compétences travaillées au cycle 3

| <b>Champ d'apprentissage<br/>n°1</b>                                      | <b>Attendus de fin de<br/>cycle 3</b>   | <b>Compétences travaillées<br/>pendant le cycle 3</b>  | <b>CM1</b> | <b>CM2</b> | <b>6<sup>ème</sup></b> |
|---|---|--|------------|------------|------------------------|
| <b>Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin.</li> <li>- Combiner une course un saut un lancer pour faire la meilleure performance cumulée.</li> <li>- Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques.</li> <li>- Assumer les rôles de chronométreur et d'observateur.</li> </ul> | 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 plus 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.   |            |            |                        |
| <b>Contribution aux parcours</b>  | <b>Parcours santé</b>   |  |            |            |                        |
|   | <b>Parcours citoyen</b>   |  |            |            |                        |
|   | <b>Parcours EAC</b>   |  |            |            |                        |
| <b>Croisements entre enseignements</b>                                    |   |  |            |            |                        |
| <b>Lien vers le sport scolaire</b>  |   |  |            |            |                        |

| <b>Champ d'apprentissage<br/>n°2</b>                        | <b>Attendus de fin de<br/>cycle 3</b>  | <b>Compétences travaillées<br/>pendant le cycle 3</b>                     | <b>CM1</b> | <b>CM2</b> | <b>6<sup>ème</sup></b> |
|---|--|---|------------|------------|------------------------|
| <b>Adapter ses déplacements à des environnements variés</b> | - Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel. | Conduire un déplacement sans appréhension et en toute sécurité.           |            |            |                        |
|   | - Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement.   | Adapter son déplacement aux différents milieux.                           |            |            |                        |
|   | - Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème.   | Tenir compte du milieu et de ses évolutions (vent, eau, végétation etc.). |            |            |                        |
|   | - Valider l'attestation scolaire du savoir nager (ASSN), conformément à l'arrêté du 9 juillet 2015.                              | Gérer son effort pour pouvoir revenir au point de départ.                 |            |            |                        |
|   |  | Aider l'autre.  |            |            |                        |

|  |                         |  |
|--|-------------------------|--|
| <b>Contribution aux parcours</b>       | <b>Parcours santé</b>   |  |
|  | <b>Parcours citoyen</b> |  |
|  | <b>Parcours EAC</b>     |  |
| <b>Croisements entre enseignements</b> |                         |  |
| <b>Lien vers le sport scolaire</b>     |                         |  |

| <b>Champ d'apprentissage<br/>n°3</b>  | <b>Attendus de fin de<br/>cycle 3</b>  | <b>Compétences travaillées<br/>pendant le cycle 3</b>   | <b>CM1</b> | <b>CM2</b> | <b>6<sup>ème</sup></b> |
|---|--|---|------------|------------|------------------------|
| <b>S'exprimer devant les<br/>autres par une<br/>prestation artistique<br/>et/ou acrobatique</b> | - Réaliser en petits<br>groupes deux<br>séquences : une à<br>visée acrobatique<br>destinée à être jugée,<br>une autre à visée<br>artistique destinée à<br>être appréciée et à<br>émouvoir. | Utiliser le pouvoir expressif du corps de<br>différentes façons.  |            |            |                        |
|   |  | Enrichir son répertoire d'actions afin de<br>communiquer une intention ou une<br>émotion  |            |            |                        |
|   | - Savoir filmer une<br>prestation pour la<br>revoir et la faire<br>évoluer.  | S'engager dans des actions artistiques ou<br>acrobatiques destinées à être présentées<br>aux autres en maîtrisant les risques et ses<br>émotions. |            |            |                        |
|   | - Respecter les<br>prestations des autres<br>et accepter de se<br>produire devant les<br>autres.   | Mobiliser son imaginaire pour créer du sens<br>et de l'émotion, dans des prestations<br>collectives   |            |            |                        |

|  |                         |  |
|--|-------------------------|--|
| <b>Contribution aux<br/>parcours</b>   | <b>Parcours santé</b>   |  |
|  | <b>Parcours citoyen</b> |  |
|  | <b>Parcours EAC</b>     |  |
| <b>Croisements entre enseignements</b> |                         |  |
| <b>Lien vers le sport scolaire</b>     |                         |  |

| <b>Champ d'apprentissage</b>  | <b>Attendus de fin de cycle 3</b>  | <b>Compétences travaillées pendant le cycle 3</b>                     | <b>CM1</b> | <b>CM2</b> | <b>6<sup>ème</sup></b> |
|---|--|---|------------|------------|------------------------|
| <b>Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</b> | <b>En situation aménagée ou à effectif réduit,</b><br>- S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.<br>- Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.<br>- Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.<br>- Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.<br>- 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.   |            |            |                        |

|  |                         |  |
|--|-------------------------|--|
| <b>Contribution aux parcours</b>       | <b>Parcours santé</b>   |  |
|  | <b>Parcours citoyen</b> |  |
|  | <b>Parcours EAC</b>     |  |
| <b>Croisements entre enseignements</b> |                         |  |
| <b>Lien vers le sport scolaire</b>     |                         |  |

## EPS au cycle 3 champ d'apprentissage n°1 : proposition d'éléments de progressivité

**Compétences générales :** S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils / Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière.

**Socle Commun :** Les méthodes et outils pour apprendre (D2) / Les systèmes naturels et les systèmes techniques (D4).

### Champ d'apprentissage n°1

**Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée.**

### Attendus en fin de cycle 2

- Courir, sauter, lancer à des intensités et des durées variables dans des contextes adaptés.
- Savoir différencier : courir vite et longtemps / lancer loin et lancer précis / sauter haut et sauter loin.
- Accepter de viser une performance mesurée et de se confronter aux autres.
- Remplir quelques rôles spécifiques.

### Compétences travaillées pendant le cycle 3

- |   |   |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Combiner des actions simples : courir-lancer ; courir-sauter.</li> <li>- Mobiliser ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible dans des activités athlétiques variées (courses, sauts, lancers).</li> <li>- Appliquer des principes simples pour améliorer la performance dans des activités athlétiques et/ou nautiques.</li> <li>- Utiliser sa vitesse pour aller plus loin, ou plus haut.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rester horizontalement et sans appui en équilibre dans l'eau.</li> <li>- Pendant la pratique, prendre des repères extérieurs et des repères sur son corps pour contrôler son déplacement et son effort.</li> <li>- Utiliser des outils de mesures simples pour évaluer sa performance.</li> <li>- Respecter les règles des activités.</li> <li>- Passer par les différents rôles sociaux.</li> </ul> |
|---|---|

|                                 |            |            |             |
|---------------------------------|------------|------------|-------------|
|                                 | <b>CM1</b> | <b>CM2</b> | <b>6ème</b> |
| <b>Repères de progressivité</b> | -          | -          | -           |
| <b>APSA support</b>             | -          | -          | -           |

### Attendus en fin de cycle 3

- 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 chronométrateur et d'observateur.

#### **4- Éléments de progressivité dans les 4 champs d'apprentissage**

##### **Situations d'évaluation possibles (en CM1, en CM2, en 6<sup>ème</sup>)**

Il s'agit d'identifier, à travers des indicateurs qualitatifs ou quantitatifs, les observables de l'évolution de la compétence des élèves.

Chaque repère constitue l'acquisition envisagée et la condition de son évaluation.

Ces étapes seront validées selon les modalités retenues pour le livret scolaire unique numérique :

Niveau 1 : objectifs d'apprentissage non atteints

Niveau 2 : objectifs d'apprentissage partiellement atteints

Niveau 3 : objectifs d'apprentissage atteints

Niveau 4 : objectifs d'apprentissage dépassés

## EPS au cycle 3 champ d'apprentissage n°2 : proposition d'éléments de progressivité

**Compétence générale** : Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps.

**Socle Commun** : Les langages pour penser et s'exprimer (D1).

### Champ d'apprentissage n°2

### Attendus en fin de cycle 2

**Adapter ses déplacements à des environnements variés**

- Se déplacer dans l'eau sur une quinzaine de mètres sans appui et après un temps d'immersion.
- Réaliser un parcours en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel. L'espace est aménagé et sécurisé.
- Respecter les règles de sécurité qui s'appliquent.

### Compétences travaillées pendant le cycle 3

- 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...).
- Gérer son effort pour pouvoir revenir au point de départ.
- Aider l'autre.

|                          | CM1 | CM2 | 6 <sup>ème</sup> |
|--------------------------|-----|-----|------------------|
| Repères de progressivité | -   | -   | -                |
| APSA support             | -   | -   | -                |

### Attendus en fin de cycle 3

- Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé 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 du savoir nager (ASSN), conformément à l'arrêté du 9 juillet 2015.

### **Situations d'évaluation possibles (en CM1, en CM2, en 6<sup>ème</sup>)**

Il s'agit d'identifier, à travers des indicateurs qualitatifs ou quantitatifs, les observables de l'évolution de la compétence des élèves.

Chaque repère constitue l'acquisition envisagée et la condition de son évaluation.

Ces étapes seront validées selon les modalités retenues pour le livret scolaire unique numérique :

Niveau 1 : objectifs d'apprentissage non atteints

Niveau 2 : objectifs d'apprentissage partiellement atteints

Niveau 3 : objectifs d'apprentissage atteints

Niveau 4 : objectifs d'apprentissage dépassés

## EPS au cycle 3 champ d'apprentissage n°3 : proposition d'éléments de progressivité

**Compétences générales :** Développer sa motricité et construire un langage du corps / S'approprier une culture physique et artistique.

**Socle Commun :** Les langages pour penser et communiquer (D1) / Les représentations du monde et de l'activité humaine (D5).

### Champ d'apprentissage n°3

**S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique**

- Attendus en fin de cycle 2**
- Mobiliser le pouvoir expressif du corps, en reproduisant une séquence simple d'actions apprise ou en présentant une action inventée.
  - S'adapter au rythme, mémoriser des pas, des figures, des éléments et des enchaînements pour réaliser des actions individuelles et collectives.

### Compétences travaillées pendant le cycle 3

- 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 présentées aux autres en maîtrisant les risques et ses émotions.
- Mobiliser son imaginaire pour créer du sens et de l'émotion, dans des prestations collectives.

|                                 | CM1 | CM2 | 6 <sup>ème</sup> |
|---------------------------------|-----|-----|------------------|
| <b>Repères de progressivité</b> | -   | -   | -                |
| <b>APSA support</b>             | -   | -   | -                |

### Attendus en fin de cycle 3

- 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.

### **Situations d'évaluation possibles (en CM1, en CM2, en 6<sup>ème</sup>)**

Il s'agit d'identifier, à travers des indicateurs qualitatifs ou quantitatifs, les observables de l'évolution de la compétence des élèves.

Chaque repère constitue l'acquisition envisagée et la condition de son évaluation.

Ces étapes seront validées selon les modalités retenues pour le livret scolaire unique numérique :

Niveau 1 : objectifs d'apprentissage non atteints

Niveau 2 : objectifs d'apprentissage partiellement atteints

Niveau 3 : objectifs d'apprentissage atteints

Niveau 4 : objectifs d'apprentissage dépassés

## EPS au cycle 3 champ d'apprentissage n°4 : proposition d'éléments de progressivité

**Compétence générale :** Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités.

**Socle Commun :** La formation de la personne et du citoyen (D3).

### Champ d'apprentissage n°4

### Attendus en fin de cycle 2

**Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel**

- S'engager dans un affrontement individuel et collectif en respectant les règles de jeu.
- Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.
- Connaître le but du jeu.
- Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.

### Compétences travaillées pendant le cycle 3

- 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.

|                                 | CM1 | CM2              | 6 <sup>ème</sup> |
|---------------------------------|-----|------------------|------------------|
| <b>Repères de progressivité</b> | -   | -<br>-<br>-<br>- | -<br>-<br>-<br>- |
| <b>APSA support</b>             | -   | -                | -                |

### Attendus en fin de cycle 3 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.

### **Situations d'évaluation possibles (en CM1, en CM2, en 6<sup>ème</sup>)**

Il s'agit d'identifier, à travers des indicateurs qualitatifs ou quantitatifs, les observables de l'évolution de la compétence des élèves.

Chaque repère constitue l'acquisition envisagée et la condition de son évaluation.

Ces étapes seront validées selon les modalités retenues pour le livret scolaire unique numérique :

Niveau 1 : objectifs d'apprentissage non atteints

Niveau 2 : objectifs d'apprentissage partiellement atteints

Niveau 3 : objectifs d'apprentissage atteints

Niveau 4 : objectifs d'apprentissage dépassés