

SPORTIVE

La conception et la construction d'un projet d'EPS

Première étape : choisir ensemble le nombre de modules à offrir aux élèves sur 3 ans pour les 4 champs d'apprentissage

L'équipe est incitée à offrir au moins un à deux cycles d'apprentissage ou modules, par champ d'apprentissage **et par an**. Il s'agit de garantir à la fois une EPS complète et une consolidation réelle des compétences visées par champ d'apprentissage.

En cas de difficulté à offrir les quatre champs tous les ans, il convient a minima d'en proposer trois.

Les enjeux de la formation de l'élève dans les quatre champs

Le champ 1 permet à l'élève de **réaliser sa performance maximale en courant, sautant, lançant ou nageant** en construisant **des habiletés motrices et en développant ses ressources**. Le champ recouvre toutes les activités athlétiques (les courses, les sauts, les lancers) et les activités liées à la natation.

Le champ 2 permet à l'élève d'apprendre à **se déplacer en sécurité dans un environnement habituel ou non, varié (espace scolaire aménagé, forêt, plan d'eau, etc.), selon deux modes de déplacement, l'un ordinaire (courir, rouler, etc.), l'autre plus inhabituel (grimper, naviguer, glisser, etc.)**. Le champ recouvre toutes les activités de course d'orientation, kayak, voile, vélo, roller, ski, escalade, etc.

Le champ 3 permet à l'élève de **présenter seul ou collectivement une prestation corporelle devant des spectateurs pour être vu et jugé, mais aussi pour les émouvoir**. Le champ recouvre toutes les activités artistiques et acrobatiques : gymnastique, acrosport, danse, arts du cirque, etc.

Retrouvez Éduscol sur **Le champ 4** permet à l'élève de **conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif en utilisant la coopération avec un ou des partenaires**. Le champ recouvre toutes les activités de combat, de duel avec raquette, de jeux ou sports collectifs.

Comment construire une EPS complète au cours du cycle 3 ?**Deux exemples de programmation des activités selon les trois années du cycle 3 et selon les champs Exemple 1**

	MODULES ET ACTIVITÉS DU CHAMP 1	MODULES ET ACTIVITÉS DU CHAMP 2	MODULES ET ACTIVITÉS DU CHAMP 3	MODULES ET ACTIVITÉS DU CHAMP 4
AU CM1	Course de vitesse et relais Lancer-sauts	Maniabilité Vélo Natation (savoir nager)	Danse Gym-Acrosport	Opposition Raquette (badminton) Mini basket Balle ovale rugby
AU CM2	Course de durée Sauts (multisauts)	Maniabilité Vélo Ski Natation (savoir nager)	Danse Gym-acrosport	Opposition Raquette (badminton) Mini basket Mini foot
Nombre total en fin de CM2	4	6	4	6
6 ^{ÈME}	½ fond Lancer Sauts Natation	Course d'orientation	Gymnastique Danse	Badminton Rugby Basket
Nombre total en fin de 6 ^{ème}	8	6	6	9

Exemple 2 : école et collège de secteur avec un changement d'APSA en 6^{ème}

	MODULES ET ACTIVITÉS DU CHAMP 1	MODULES ET ACTIVITÉS DU CHAMP 2	MODULES ET ACTIVITÉS DU CHAMP 3	MODULES ET ACTIVITÉS DU CHAMP 4
AU CM1	Course de vitesse et relais Lancer Sauts	Vélo et roller	Danse Gym-acrosport	Raquette (badminton) Mini basket Mini foot
AU CM2	Course de durée Sauts (multisauts) Lancers	Vélo et roller	Danse Gym-acrosport	Raquette (badminton) Mini basket Balle ovale rugby
Nombre total en fin de CM2	6	2	4	6
6 ^{ÈME}	Course ½ fond Saut en hauteur Lancer de javelot Savoir-nager et natation	Course d'orientation	Gymnastique Danse	Escrime Rugby Hand-ball
Nombre total en fin de 6 ^{ème}	10	3	6	10

Le savoir nager est fait en 6^{ème}, sur une période de fin d'année, étant donné qu'il n'y a pas de piscine dans la commune rurale ; seul le collège situé dans une autre commune rurale offre savoir nager et natation en 6^{ème}.