PROGRAMME EPS POUR LA CLASSE DE 6ÈME, DERNIÈRE ANNÉE DU CYCLE 3

|  |
| --- |
| **CyCle3**  Éducation physique et sportive |
| 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 scolarité́, **l’EPS a pour finalité́ de former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué́, 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’EPS initie au plaisir de la pratique sportive.  L’EPS répond aux enjeux de formation du socle commun en permettant à tous les élèves, filles et garçons ensemble et à Egalité, a fortiori les plus éloignés de la pratique physique et sportive, de construire **cinq compétences travaillées en continuité́ durant les différents cycles :**   * »  **Développer sa motricité́** 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 activité́ physique régulière * »  S’approprier **une culture physique sportive et artistique**   Pour développer ces compétences générales, l’EPS 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 maitriser un affrontement collectif ou interindividuel   Chaque champ d’apprentissage permet aux élèves de construire des compétences intégrant différentes dimensions (motrice, méthodologiques, 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 équilibré́ 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 ses ressources pour transformer leur motricité́ 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’EPS, 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.

CYCLE 3- Compétences travaillées (Ou compétences générales)

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 du socle : 1 (lien au S4C)*

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 un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace.
* »  Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions.

*Domaine du socle : 2*

Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités

* »  Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur...).
* »  Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements.
* »  Assurer sa sécurité́ et celle d’autrui dans des situations variées.
* »  S’engager dans les activités sportives et artistiques collectives.

*Domaine du socle : 3*

Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière

* »  Évaluer la quantité́ et la qualité́ de son activité physique quotidienne dans et hors l’école.
* »  Connaitre et appliquer des principes d’une bonne hygiène de vie.
* »  Adapter l’intensité́ de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger.

*Domaine du socle : 4*

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.

*Domaine du socle : 5*

CA4-Conduire et maitriser un affrontement

collectif ou interindividuel

**Attendus de fin de cycle (pour l’ensembles des APSA du CA4)**

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.

|  |  |
| --- | --- |
| **Compétences travaillées pendant le cycle** | **Exemples de situations, d’activités et de ressources pour l’élève** |
| 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 reconnaitre attaquant / défenseur.  Coopérer pour attaquer et défendre.  Accepter de tenir des rôles simples d’arbitre et d’observateur.  S’informer pour agir. | Jeux traditionnels plus complexes (thèque, béret, balle au capitaine, poules- vipères- renards, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon et jeux pré́- sportifs collectifs (type handball, basket‐ball, football, rugby, volley-ball...), jeux de combats (de préhension), jeux de raquettes (badminton, tennis). |