

Programmation annuelle d'éducation physique et sportive - CE2

D'après le Bulletin Officiel n°31 du 30 juillet 2020 de l'Éducation Nationale

Compétences travaillées durant l'année scolaire :	Domaines du socle
Développer sa motricité et construire un langage du corps.	1
S'appropriier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre.	2
Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble.	3
Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière	4
S'approprier une culture physique sportive et artistique.	5

Produire une performance maximale, mesurée 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.
<ul style="list-style-type: none"> ★ Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser les actions motrices ; courir, sauter, lancer. ★ Utiliser sa main d'adresse et son pied d'appel et construire une adresse gestuelle et corporelle bilatérale. ★ Mobiliser de façon optimale ses ressources pour produire des efforts à des intensités variables. ★ Pendant l'action, prendre des repères extérieurs à son corps pour percevoir : espace, temps, durée et effort. ★ Respecter les règles de sécurité édictées par le professeur. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser les actions motrices. ★ S'engager sans appréhension pour se déplacer dans différents environnements. ★ Lire le milieu et adapter ses déplacements à ses contraintes. ★ Respecter les règles essentielles de sécurité. ★ Reconnaître une situation à risque. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ S'exposer aux autres : s'engager avec facilité dans des situations d'expression personnelle sans crainte de se montrer. ★ Exploiter le pouvoir expressif du corps en transformant sa motricité et en construisant un répertoire d'actions nouvelles à visée esthétique. ★ S'engager en sécurité dans des situations acrobatiques en construisant de nouveaux pouvoirs moteurs. ★ Synchroniser ses actions avec elles de partenaires. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ Rechercher le gain du jeu, de la rencontre. ★ Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible. ★ Accepter l'opposition et la coopération. ★ S'adapter aux actions d'un adversaire. ★ Coordonner des actions motrices simples. ★ S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres. ★ Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.
Activités athlétiques : courses, lancer, réceptionner...	Activité de roule et de glisse, parcours d'orientation dans l'école.	Danse de Kermesse + danse expressive - Aikido - Gymnastique	Rugby - Hockey sur gazon

	<i>Période 1</i>	<i>Période 2</i>	<i>Période 3</i>	<i>Période 4</i>	<i>Période 5</i>
<i>Education Physique et Sportive</i>	★ Orientation dans l'école. (1 séance) ★ Rugby au stade Laurent Gerin (Vénissieux) - 8 séances	★ Aikido (7 séances) Au Dojo de Vénissieux.	★ Activités Athlétiques (6 semaines) - Courses - Relay - Lancer et réceptionner une balle de différentes tailles (ballon - balle) - sauter de plus en plus loin.	★ Hockey sur gazon au stade Laurent Gerin de Vénissieux (8 séances)	★ Danse pour la kermesse (6 à 8 séances) ★ Roule et Glisse ★ Orientation

Attendus en fin de cycle :

➔ Produire une performance maximale, mesurée à une échéance donnée

- Courir, sauter, lancer, à des intensités et des durées variables dans des contextes adaptés.
- Savoir différencier : courir vite et courir 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.

➔ 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.

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

- 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.

➔ Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel. Dans des situations aménagées et très variées :

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