

EXEMPLE DE PROGRAMMATION PAR OBJECTIFS						ECOLE MATERNELLE
MATRICE de programmation annuelle sur un niveau (PS-MS-GS)	CYCLE 1					
	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5	
Lundi	Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements variés ACTIVITE PHYSIQUE :	Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique ACTIVITE PHYSIQUE :	Collaborer, coopérer, s'opposer ACTIVITE PHYSIQUE :	Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets ACTIVITE PHYSIQUE :	Collaborer, coopérer, s'opposer ACTIVITE PHYSIQUE :	A adapter en fonction : <i>Du niveau de classe (PS-MS-GS)</i> <i>Des compétences des élèves en fonction des objectifs et des activités physiques propres à ces objectifs</i> <i>Des espaces disponibles dans l'école (salle de motricité, cour d'école, accès à un gymnase ou à un stade)</i> <i>Du matériel</i> <i>De la période de l'année</i> <i>Des projets propres à l'école ou à la circonscription</i>
Mardi	Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets ACTIVITE PHYSIQUE :	Collaborer, coopérer, s'opposer ACTIVITE PHYSIQUE :	Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets ACTIVITE PHYSIQUE :	Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique ACTIVITE PHYSIQUE :	Collaborer, coopérer, s'opposer ACTIVITE PHYSIQUE :	
Mercredi						
Jeudi	Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets ACTIVITE PHYSIQUE :	Collaborer, coopérer, s'opposer ACTIVITE PHYSIQUE :	Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements variés ACTIVITE PHYSIQUE :	Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets ACTIVITE PHYSIQUE :	Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique ACTIVITE PHYSIQUE :	
Vendredi	Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements variés ACTIVITE PHYSIQUE :	Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique ACTIVITE PHYSIQUE :	Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements variés ACTIVITE PHYSIQUE :	Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique ACTIVITE PHYSIQUE :	Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements variés ACTIVITE PHYSIQUE :	
Séance de 30 à 45mn pour 3 heures par semaine						
Certaines classes organisent les quatre objectifs en prévoyant un type d'objectif différent par jour de la semaine. Cette pratique est à interroger : la répétition d'une même type d'activité (<i>jeux collectifs, danse...</i>) se produit, du point de vue des enfants, à des intervalles de temps parfois trop éloignés pour qu'ils puissent se repérer ou se les remémorer. La succession et la proximité temporelle des situations vécues est un facteur fort de transfert d'apprentissage (d'une situation à une autre), de la compréhension des enjeux						

MATRICE de programmation annuelle sur un niveau (PS-MS-GS)	<i>Période 1</i>	<i>Période 2</i>	<i>Période 3</i>	<i>Période 4</i>	<i>Période 5</i>	ECOLE MATERNELLE
Lundi						<i>A adapter en fonction :</i> <i>Du niveau de classe (PS-MS-GS)</i>
Mardi						<i>Des compétences des élèves en fonction des objectifs et des activités physiques propres à ces objectifs</i>
Mercredi						<i>Des espaces disponibles dans l'école (salle de motricité, cour d'école, accès à un gymnase ou à un stade)</i>
Jeudi						<i>Du matériel</i> <i>De la période de l'année</i>
Vendredi						<i>Des projets propres à l'école ou à la circonscription</i>
Séance de 30 à 45mn pour 3 heures par semaine						

PROGRAMMATION de Classe CYCLE 2 BO N° 26 novembre 2015

Mise en œuvre : temps de pratique conséquent
Durée des cycles favorable à l'apprentissage (8 à 12 séances)
108 heures soient 3 heures d'EPS, au moins 2 modules par période.

Les 4 champs d'apprentissage permettent de construire un parcours équilibré et progressif adapté aux caractéristiques des élèves, en s'appuyant sur des activités physiques et sportives (APSA).
Les élèves doivent rencontrer les 4 champs d'apprentissage durant leur cycle.

Compétences et domaine du socle	Champ d'apprentissage	APSA	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
<p>Domaine du socle : 1 développer sa motricité et construire un langage du corps</p>	<p>Produire une performance maximale, mesurée à une échéance donnée</p>	<p>Activités athlétiques aménagées.</p>					
<p>Domaine du socle : 4 apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière</p>	<p>Adapter ses déplacements à des environnements variés</p>	<p>Natation, activités de rouler et de glisse, activités nautiques, équitation, parcours d'orientation, parcours d'escalade</p>					
<p>Domaine du socle : 2 s'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre</p>	<p>S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique</p>	<p>Danses collectives, danse de création, activités gymniques, arts du cirque</p>					
<p>Domaine du socle : 3 Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble</p>	<p>Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</p>	<p>Jeux traditionnels simples (<i>gagne-terrain, béret, balle au capitaine...</i>) jeux collectifs avec ou sans ballon (à effectifs réduits), jeux pré-sportifs, jeux de lutte, jeux de raquettes.</p>					

PROGRAMMATION DE CLASSE CYCLE 3 BO N° 26 novembre 2015

*Mise en œuvre : temps de pratique conséquent
Durée des cycles favorable à l'apprentissage (8 à 12 séances)
108 heures soient 3 heures d'EPS, au moins 2 modules par période
Possibilité de prolonger sa pratique dans un cadre associatif*

*Les 4 champs d'apprentissage permettent de construire un parcours équilibré et progressif adapté aux caractéristiques des élèves, en s'appuyant sur des activités physiques et sportives APSA.
Les élèves doivent rencontrer les 4 champs d'apprentissage durant leur cycle.*

Compétences et domaine du socle	Champ d'apprentissage	APSA	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
<p>Domaine du socle : 1 développer sa motricité et construire un langage du corps</p> <p>Domaine du socle : 4 apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière</p> <p>Domaine du socle : 2 s'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre</p> <p>Domaine du socle : 5 s'approprier une culture physique sportive et artistique</p> <p>Domaine du socle : 3 Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble</p>	<p>Produire une performance maximale, mesurable à une échéance donnée</p>	<p>Activités athlétiques (courses, sauts, lancers) natation.</p>					
	<p>Adapter ses déplacements à des environnements variés</p>	<p>Activité de roule et de glisse, activités nautiques, équitation, parcours d'orientation, d'escalade, savoir nager...</p>					
	<p>S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique</p>	<p>Danses collectives, activités gymniques, arts du cirque danse de création.</p>					
	<p>Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</p>	<p>Jeux traditionnels plus complexes (<i>thèque, béret, balle au capitaine, poules- vipères- renards...</i>) jeux collectifs avec ou sans ballon et jeux pré- sportifs collectifs (<i>type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball...</i>), jeux de combats (de préhension), jeux de raquettes (badminton, tennis de table, tennis).</p>					