

# EVALUATION EPS EN FIN DE CE2

## AU REGARD DES ATTENDUS DE FIN DE CYCLE 2



direction des services  
départementaux  
de l'éducation nationale  
Seine-Saint-Denis  
éducation  
nationale



Nom :

Prénom :

Ecole :

Ville :

Remplir le tableau avec les lettres correspondant à L'ETAPE D'ACQUISITION :

**NA** = Non Atteint (insuffisant) **PA** = Partiellement Atteint (fragile) **A** = Atteint (satisfaisant) **D**= Dépassé (très bonne maîtrise)

<i>Champs d'apprentissage</i>	<i>Champ 1 Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée</i>	<i>Champ 2 Adapter ses déplacements à des environnements variés</i>	<i>Champ 3 S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique</i>	<i>Champ 4 Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</i>
<b>Compétences générales</b>				
<b>1/ Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps</b>				
<b>2/ S'approprier par la pratique sportive, des méthodes et outils</b>				
<b>3/ Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités</b>				
<b>4/ Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière</b>				
<b>5/ S'approprier une culture physique sportive et artistique</b>				

**CHAMP 1 : PRODUIRE UNE PERFORMANCE OPTIMALE, MESURABLE A UNE ECHEANCE DONNEE**

**OBSERVABLES sur les étapes d'acquisition en CE2**

<b>CYCLE 2</b> Compétences générales	<b>ACTIVITES ATHLETIQUES ET NATATION</b>	<b>Non Atteint (<i>insuffisant</i>)</b>	<b>Partiellement Atteint (<i>fragile</i>)</b>	<b>Atteint (<i>satisfaisant</i>) = Attendus de fin de cycle</b>	<b>Dépassé (<i>très bonne maîtrise</i>)</b>
		<b>Activités nautiques</b> Saute en petite profondeur Réalise un surplace en petite profondeur Mets le corps et la tête dans l'eau en petite profondeur Se déplace moins de 5 mètres  <b>ACTIVITES ATHLETIQUES :</b> L'élève court, saute et lance de façon spontanée et naturelle, mais ses actions motrices manquent d'équilibre Difficultés pour coordonner ses actions motrices	<b>Activités nautiques</b> Saute avec aide en grande profondeur Réalise différents surplaces en petite profondeur Fais des bulles sous l'eau en petite ou moyenne profondeur Se déplace plus de 5 m sur le ventre ou sur le dos  <b>ACTIVITES ATHLETIQUES :</b> S'organise pour courir sauter lancer et améliore sensiblement la performance	<b>Activités nautiques</b> Saute dans l'eau S'équilibre 5 secondes Va sous l'eau dans le grand bain avec la perche ou le long de l'échelle, puis se laisse remonter passivement* *(j'inspire... puis sous l'eau je bloque l'air dans mes poumons pour remonter à la surface) Se déplace sur 15 m  <b>ACTIVITES ATHLETIQUES</b> Court, saute, et lance à des intensités et des durées variables dans des contextes adaptés. Sait différencier : courir vite et courir longtemps / lancer loin et lancer précis / sauter haut et sauter loin. Accepte de viser une performance mesurée et de se confronter aux autres.	<b>Activités nautiques</b> Accroupi, rentre dans l'eau en chute arrière Reste sur place en position dorsale pendant 5 s, puis en position verticale pendant 5 s Franchis en immersion une ligne d'eau non tendue. Nage sur le ventre 20 m  <b>ACTIVITES ATHLETIQUES :</b> Enchaîne plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin.
<b>2/ S'approprier par la pratique sportive, des méthodes et outils</b>		Difficultés à prendre des repères sur soi Repère des distances et du temps par la mesure de pas, par le sablier, etc.	Commence à se repérer dans le temps à partir des mesures métriques et chronométriques	Quantifie ses actions motrices et analyse sa performance en la comparant sur différentes séances	Mesure et quantifie les performances, les enregistre, les compare, les classe sur des tableaux à double entrée
<b>3/ Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités</b>		Reste centré sur sa propre pratique	Repère les différents rôles de chronométreur et observateur	Remplit quelques rôles spécifiques (chronométreur, mesureur, observateur)	Assume les rôles de chronométreur et d'observateur
<b>4/ Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière</b>		S'épuise encore trop rapidement	Commence à maîtriser la gestion de son effort	Réalise des efforts	Gère l'effort avec mesure
<b>5/ S'approprier une culture physique sportive et artistique</b>		Connaissance des verbes d'actions propres à l'activité nautique ou athlétique	Connaissance partielle de l'activité nautique ou athlétique	Connaissance des différentes familles de l'activité nautique ou athlétique	Connaissance culturelle de l'activité (activités aquatiques et athlétiques, différentes nages)

## CHAMP 2 : ADAPTER SES DEPLACEMENTS A DES ENVIRONNEMENTS VARIES

### OBSERVABLES sur les étapes d'acquisition en CE2

CYCLE 2 Compétences générales	Activités : -roule/glisse -nautiques Parcours : -d'orientation -d'escalade	Non Atteint <i>(insuffisant)</i>	Partiellement Atteint <i>(fragile)</i>	Atteint <i>(satisfaisant)</i> = Attendus de fin de cycle	Dépassé <i>(très bonne maîtrise)</i>
1/ Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps	<p><b>Activités nautiques</b> Saute en petite profondeur Réalise un surplace en petite profondeur Mets le corps et la tête dans l'eau en petite profondeur Se déplace moins de 5 mètres</p> <p><b>Roule/Glisse/Orientation/escalade</b> Action motrice non efficace dans un déplacement Exprime une certaine appréhension</p>	<p><b>Activités nautiques</b> Saute avec aide en grande profondeur Réalise différents surplaces en petite profondeur Fais des bulles sous l'eau en petite ou moyenne profondeur Se déplace plus de 5 m sur le ventre ou sur le dos</p> <p><b>Roule/Glisse/Orientation/escalade</b> Réussite aléatoire des actions motrices au regard des difficultés proposées par des environnements divers</p>	<p><b>Activités nautiques</b> Réalise, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel. Se déplace dans l'eau sur une quinzaine de mètres sans appui et après un temps d'immersion.</p> <p><b>Roule/Glisse/Orientation/escalade</b> Réalise un parcours en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel. L'espace est aménagé et sécurisé. Respecte les règles de sécurité qui s'appliquent.</p>	<p><b>Activités nautiques</b> Accroupi, rentre dans l'eau en chute arrière Reste sur place en position dorsale pendant 5 s, puis en position verticale pendant 5 s Franchis en immersion une ligne d'eau non tendue. Nage sur le ventre 20 m</p> <p><b>Roule/Glisse/Orientation/escalade</b> Développe une action motrice efficace dans un déplacement adapté au milieu Adapte sa motricité à des environnements variés</p>	
2/ S'approprier par la pratique sportive, des méthodes et outils		Difficultés à prendre des repères sur soi et sur l'environnement	Se repère et commence à s'adapter à l'environnement	Quantifie ses déplacements dans un environnement singulier	Quantifie et qualifie ses déplacements, les analyse
3/ Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités		<p>Difficulté à suivre les règles de sécurité</p> <p>Difficulté à mesurer les performances de son binôme</p>	<p>Respect des règles avec rappel régulier de l'enseignant</p> <p>Mesure les performances de son binôme et commence une analyse guidée par l'enseignant</p>	<p>Connait et respecte les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement.</p> <p>Identifie la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème.</p>	<p>Intègre les règles de sécurité (respect et compréhension)</p> <p>Reste attentif sur les indicateurs de performance à recueillir</p> <p>Aide et accepte d'être aidé</p> <p>Protège, alerte et porte secours</p>
4/ Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière		S'épuise encore trop rapidement	Commence à maîtriser la gestion de son effort	Réalise des efforts	Gère l'effort avec mesure
5/ S'approprier une culture physique sportive et artistique		<p>Connaissance des verbes d'actions propres à l'activité</p> <p>Difficultés au regard des règles de sécurité</p>	<p>Connaissance partielle de l'activité</p> <p>Adaptation parfois difficile à la sécurité spécifique de l'environnement</p>	<p>Connaissance culturelle de l'activité dans plusieurs environnements inhabituels</p> <p>Connaissance des règles de sécurité qui s'appliquent à un environnement aménagé</p>	<p>Connaissance culturelle de l'activité</p> <p>Connaissance des règles de sécurité qui s'appliquent à l'environnement vécu</p>

## CHAMP 3 : S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique

### OBSERVABLES sur les étapes d'acquisition en CE2

CYCLE 2 Compétences générales	PARCOURS GYMNIQUES DANSES ARTS DU CIRQUE	Non atteint <i>(insuffisant)</i>	Partiellement atteint <i>(fragile)</i>	<b>Atteint (<i>satisfaisant</i>) = Attendus de fin de cycle</b>	Dépassé <i>(très bonne maîtrise)</i>
1/ Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps	<p><b>PARCOURS GYMNIQUES</b> Difficultés à échapper à la motricité du terrien : verticalité/renversement/rotation, équilibre/déséquilibre, avec/sans appuis pédestres au sol</p> <p><b>DANSES-ARTS DU CIRQUE</b> Actions motrices peu précises, discontinues, tenant peu compte du partenaire Difficulté à avoir un jeu d'acteur</p>	<p><b>PARCOURS GYMNIQUES</b> S'installe un début de motricité d'acrobate : se renverse et tourne sur des niveaux de difficulté simples, vole sans amplitude, prémices du « bien exécuter »</p> <p><b>DANSES -ARTS DU CIRQUE</b> La précision dans l'action dansée ou circassienne commence à s'installer. S'engage partiellement dans le jeu d'acteur</p>	<p>Mobilise le pouvoir expressif du corps, en reproduisant une séquence simple d'actions apprises ou en présentant une action inventée.</p> <p>S'adapte au rythme, mémorise des pas, des figures, des éléments et des enchaînements pour réaliser des actions individuelles et collectives.</p>	<p><b>PARCOURS GYMNIQUES</b> Réalise en petits groupes 2 séquences : une à visée acrobatique destinée à être jugée, une autre à visée artistique destinée à être appréciée et émouvoir</p> <p><b>DANSES -ARTS DU CIRQUE</b> S'engage dans le jeu d'acteur/danseur</p>	
2/ S'approprier par la pratique sportive, des méthodes et outils	Gestion difficile de ses émotions	Des émotions qui inhibent partiellement Manipulation de l'outil (vidéo-appareil photo)	Sait filmer une prestation pour la revoir	Effectue des choix adaptés aux niveaux de difficultés (GYM) Contrôle ses émotions (face au risque, face au public)	
3/ Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités	Observe uniquement sur le ressenti Refuse de montrer sa prestation	Observe attentivement mais manque encore d'éléments objectifs Le regard d'autrui perturbe la prestation	Observe sur des éléments objectifs S'expose aux autres : s'engage avec facilité dans des situations d'expression personnelle sans crainte de se montrer.	S'investit dans les rôles de parade Justifie son appréciation de façon objective et argumentée en lien avec les émotions éprouvées	
4/ Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière	Se met parfois en danger avec une utilisation inappropriée du matériel et/ou un non-respect des consignes de sécurité	Prise de conscience des risques qui amène à un respect des règles de sécurité sur des éléments simples	S'engage en sécurité dans des situations acrobatiques	Respecte les règles de sécurité liées au matériel et à l'exécution des éléments	
5/ S'approprier une culture physique sportive et artistique	Peu de référence culturelle dans la ou les activités	Connaissance partielle de l'activité	Différencie la séquence acrobatique et la séquence artistique	Connait les ateliers gymniques	

## CHAMP 4 : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

### OBSERVABLES sur les étapes d'acquisition en CE2

CYCLE 2	Jeux : -collectifs -de combat -de -raquettes	Non atteint <i>(insuffisant)</i>	Partiellement atteint <i>(fragile)</i>	<b>Atteint (satisfaisant)</b> = Attendus de fin de cycle	Dépassés <i>(très bonne maîtrise)</i>
Compétences générales					
1/ Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps	Actions motrices peu efficaces : décisions tardives, peu d'anticipation Epreuve des difficultés à lire le jeu	Reconnais partenaires et adversaires Repère les partenaires en situation favorable	Dans des situations aménagées et très variées : S'engage dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu. Contrôle son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples. Connais le but du jeu. Reconnais ses partenaires et ses adversaires.	Exploite ses ressources physiques, techniques et tactiques	
2/ S'approprier par la pratique sportive, des méthodes et outils	Prise d'information Absence de choix ou mauvais choix	Prise d'information centrée sur l'objet dans un espace restreint Pertinence aléatoire du choix	Se reconnaît comme attaquant ou défenseur, Développe des stratégies comme attaquant ou comme défenseur, comprend qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues).	Identifie les situations favorables de marque S'organise tactiquement	
3/ Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités	Difficulté à respecter les règles minimales et ses adversaires (et partenaires). Comportements parfois inappropriés Ne s'investit que dans le rôle du joueur	Respect partiel des règles Investissement irrégulier dans les différents rôles sociaux	Remplit des rôles et des statuts différents dans les jeux et sports collectifs vécus et respecte les règles	Intègre les règles des différents jeux et sports collectifs pratiqués S'investit efficacement dans l'organisation et dans les différents rôles	
4/ Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière	Engagement non maîtrisé (s'essouffle dès le début du jeu)	Engagement partiellement maîtrisé (finit le jeu en marchant)	Maintient un engagement moteur efficace tout le temps de jeu prévu.	Gestion de l'effort adaptée tout au long d'une rencontre	
5/ S'approprier une culture physique sportive et artistique	Non connaissance des jeux collectifs et de leurs règles N'accepte pas le résultat	Connaissance partielle des jeux et sports collectifs Accepte le résultat de la rencontre et effectue une analyse guidée par l'enseignant	Accepte le résultat de la rencontre et est capable de le commenter	Connaissance culturelle des activités Arrive à analyser et commenter le résultat de la rencontre	