



EPS

L'EPS ET LES 4 CHAMPS D'APPRENTISSAGES

CA1. Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée

CA2. Adapter ses déplacements à des environnements variés

CA3. S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique

CA4. Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel



CYCLE II

CHAMPS 1
Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE 2

CA1.1-Courir, sauter, lancer à des intensités et des durées variables dans des contextes adaptés.

CA1.2-Savoir différencier : courir vite et courir longtemps / lancer loin et lancer précis / sauter haut et sauter loin.

CA1.3-Accepter de viser une performance mesurée et de se confronter aux autres.

CA1.4-Remplir quelques rôles spécifiques.

COMPÉTENCES VISÉES DANS LE CYCLE

- 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.
- les règles de sécurité édictées par le professeur.

CHAMPS 2
Adapter ses déplacements à des environnements variés

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE 2

CA2.1-Se déplacer dans l'eau sur une quinzaine de mètres sans appui et après un temps d'immersion.

CA2.2-Réaliser un parcours en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel. L'espace est aménagé et sécurisé.

CA2.3-Respecter les règles de sécurité qui s'appliquent.

COMPÉTENCES VISÉES DANS LE CYCLE

- 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.

CHAMPS 3
S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE 2

CA3.1-Mobiliser le pouvoir expressif du corps, en reproduisant une séquence simple d'actions apprise ou en présentant une action inventée.

CA3.2-S'adapter au rythme, mémoriser des pas, des figures, des éléments et des enchaînements pour réaliser des actions individuelles et collectives.

COMPÉTENCES VISÉES DANS LE CYCLE

- 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 celles de partenaires.

CHAMPS 4
Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE 2
** dans des situations aménagées et très variées **

CA4.1-S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu ;

CA4.2-Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples ;

CA4.3-Connaître le but du jeu ;

CA4.4-Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.

COMPÉTENCES VISÉES DANS LE CYCLE

- 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.

