



# 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**



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

**ATTENDUS DE FIN DE CYCLE 3**

CA1.1-Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin.

CA1.2-Combiner une course un saut un lancer pour faire la meilleure performance cumulée

CA1.3-Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques

CA1.4-Assumer les rôles de chronométrateur et d'observateur

#### COMPÉTENCES VISÉES DANS LE CYCLE

- Combiner des actions simples : courir-lancer ; courir- sauter
- Mobiliser ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible dans des activités athlétiques variées (courses, sauts, lancers)
- Appliquer des principes simples pour améliorer la performance dans des activités athlétiques et/ou nautiques
- Utiliser sa vitesse pour aller plus loin, ou plus haut
- Rester horizontalement et sans appui en équilibre dans l'eau
- Pendant la pratique, prendre des repères extérieurs et des repères sur son corps pour contrôler son déplacement et son effort
- Utiliser des outils de mesures simples pour évaluer sa performance
- Respecter les règles des activités
- Passer par les différents rôles sociaux

### CHAMPS 2 Adapter ses déplacements à des environnements variés

**ATTENDUS DE FIN DE CYCLE 3**

CA2.1-Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou standardisé

CA2.2-Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement.

CA2.3-Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème.

CA2.4-Valider l'attestation scolaire du savoir nager (ASSN), conformément à l'arrêté du 9 juillet 2015

#### COMPÉTENCES VISÉES DANS LE CYCLE

- Conduire un déplacement sans appréhension et en toute sécurité
- Adapter son déplacement aux différents milieux
- Tenir compte du milieu et de ses évolutions (vent, eau, végétation etc...)
- Gérer son effort pour pouvoir revenir au point de départ
- Aider les autres

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

**ATTENDUS DE FIN DE CYCLE 3**

CA3.1-Réaliser en petits groupes 2 séquences : une à visée acrobatique destinée à être jugée, une autre à visée artistique destinée à être appréciée et à émouvoir.

CA3.2-Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer.

CA3.3-Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres.

#### COMPÉTENCES VISÉES DANS LE CYCLE

- Utiliser le pouvoir expressif du corps de différentes façons
- Enrichir son répertoire d'actions afin de communiquer une intention ou une émotion
- S'engager dans des actions artistiques ou acrobatiques destinées à être présentées aux autres en maîtrisant les risques et les émotions
- Mobiliser son imaginaire pour créer du sens et de l'émotion, dans des prestations collectives

### CHAMPS 4 Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

**ATTENDUS DE FIN DE CYCLE 3**

*En situation aménagée ou à effectif réduit :*

CA4.1-S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.

CA4.2-Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.

CA4.3-Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.

CA4.4-Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.

CA4.5-Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.

#### COMPÉTENCES VISÉES DANS LE CYCLE

- 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 reconnaître attaquant / défenseur
- Coopérer pour attaquer et défendre
- Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur
- S'informer pour agir

