

AIDE A LA PROGRAMMATION E.P.S

CYCLE 2

COMPETENCES SPECIFIQUES	ENJEUX	EXEMPLES DE MISE EN OEUVRE
<p><u>COMPETENCE SPECIFIQUE 1</u></p> <p>Réaliser une performance mesurée</p>	<p>Chercher à être efficace :</p> <ul style="list-style-type: none"> - dans des actions motrices variant par leur force, leur vitesse - dans des espaces et avec des matériels variés - dans des types d'efforts variés - de plus en plus régulièrement 	<ul style="list-style-type: none"> - activités athlétiques (courir, sauter, lancer) - activités avec plots, quilles, bouteilles - activités avec anneaux, balles, sacs de graines, ... - activités avec matériel et objets fixes à franchir - activités de natation
<p><u>COMPETENCE SPECIFIQUE 2</u></p> <p>Adapter ses déplacements à différents types d'environnements</p>	<p>Se déplacer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - dans des formes d'actions inhabituelles mettant en cause l'équilibre - dans des environnements progressivement éloignés et chargés d'incertitude - dans des milieux ou sur des engins instables variés 	<ul style="list-style-type: none"> - activités d'orientation - activités de roule et de glisse - activités en milieu aquatique aménagé - activités d'escalade - activités d'équitation
<p><u>COMPETENCE SPECIFIQUE 3</u></p> <p>S'opposer individuellement ou collectivement</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Rencontrer un adversaire dans des jeux d'opposition duelle - Coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif, comme attaquant ou comme défenseur 	<ul style="list-style-type: none"> - jeux de lutte - jeux de raquettes - jeux collectifs (<i>traditionnels ou non, travaillés obligatoirement chaque année</i>)
<p><u>COMPETENCE SPECIFIQUE 4</u></p> <p>Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Exprimer corporellement des images, des personnages, des sentiments, des états - Communiquer aux autres des sentiments ou des émotions - Réaliser des actions acrobatiques mettant en jeu l'équilibre - S'exprimer de façon libre ou en suivant différents rythmes, sur des supports sonores divers, avec ou sans engin 	<ul style="list-style-type: none"> - rondes - danse (dans toutes ses formes) - jeux de mime, d'ombres, d'expression - jeux à caractère gymnique, rythmique ou non - activités de cirque

Chaque compétence doit être vécue par l'enfant chaque année, dans des modules de différentes activités (5 à 6 séances au minimum, 10 à 15 séances souhaitables)
3h d'EPS hebdomadaires réparties sur 2 jours, si possible sur 4 jours.

COMPETENCES TRANSVERSALES	ENJEUX
<p>S'ENGAGER LUCIDEMENT DANS L'ACTION</p>	<ul style="list-style-type: none"> - oser s'engager en toute sécurité - choisir des stratégies efficaces - contrôler ses émotions
<p>CONSTRUIRE UN PROJET D'ACTION</p>	<ul style="list-style-type: none"> - proposer un projet à faire, individuel ou pour le groupe - le formuler - le mettre en oeuvre
<p>MESURER ET APPRECIER LES EFFETS DE L'ACTIVITE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - lire des indices variés - mettre en relation les notions d'espace et de temps - apprécier ses actions, ses progrès, ceux des autres,... - donner son avis, évaluer une performance selon des critères simples
<p>APPLIQUER DES REGLES DE VIE COLLECTIVE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - s'approprier les règles du groupe - dialoguer avec les camarades et les adultes - comprendre et respecter les règles - écouter l'autre et accepter de ne pas être entendu tout de suite - coopérer, assurer plusieurs rôles - prendre en compte santé et sécurité

Ces compétences peuvent être construites dans la pratique des différentes activités.

