

Compétences

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique & EPS 2020



			APSA			
Objectifs	Cycle 1	Champs d'apprentissage EPS	Cycle 2	Cycle 3	Champs d'apprentissage EPS Cycle 4	
Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets	courir, lancer, sauter, attraper, faire rouler, transporter, faire glisser, franchir...	balles, ballons, sacs de graines, anneaux...	Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée	Activités athlétiques aménagées Courir, lancer, sauter...	Activités athlétiques (courses, sauts, lancers)	Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée
	enchaîner des comportements moteurs				Natation	
Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés	escalader, se suspendre, ramper... se renverser, rouler, se laisser flotter...	piscine, patinoire, stade, parc, forêt...	Adapter ses déplacements à des environnements variés	Natation		Adapter ses déplacements à des environnements variés
		patins, échasses, tricycles, draisiennes, vélos, trottinettes		Activités de roule et de glisse		
		anneaux, haies, lattes, cerceaux, caissettes, plots, cordes,...		Activités nautiques		
	Equitation					
	Randonnée pédestre en pleine nature					
	Parcours d'orientation					
	enchaîner ses actions et ses déplacements			Parcours d'escalade		
		Savoir nager				
Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique	soulever, porter, faire glisser, pousser, lancer, faire tourner, trainer, faire voler, laisser tomber, se déplacer en marchant, en sautillant, en courant, sauter, glisser, rouler, tourner, ramper, fondre, exploser, caresser, froter, tapoter, frapper...	voiles, plumes, feuilles, gros cartons, chaises, ballons, doudous, foulards, ballons de baudruche...	S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique	Danses collectives		S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique
	découvrir et affirmer ses propres possibilités d'improvisation, d'invention et de création en utilisant son corps			Danse de création		
				Activités gymniques		
				Arts du cirque		
Collaborer, coopérer, s'opposer	vider, échanger, transporter, dérober, poursuivre, attraper, s'échapper,	cerceaux, caissettes, bancs, balles, tapis...	Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel	Jeux traditionnels simples (gagne-terrain, béret, balle au capitaine, etc.)	Jeux traditionnels plus complexes (thèque, béret, balle au capitaine, poules- vipères- renards, etc.)	Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel
	comprendre et s'approprier un rôle, exercer des rôles différents complémentaires			Jeux collectifs avec ou sans ballon (à effectifs réduits)	jeux collectifs avec ou sans ballon	
	élaborer des stratégies pour viser un but commun, dans le cadre de règles,			Jeux pré-sportifs	jeux présportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball, ...)	
	saisir, soulever, pousser, tirer, immobiliser, résister, se protéger	foulards, épingles à linge, ballons		Jeux de lutte	jeux de combats (de préhension)	
	lancer, courir, transporter, tirer, pousser, porter, déplacer			Jeux de raquettes	jeux de raquettes (badminton, tennis)	