



Compétences EPS 2016

			APSA		
Objectifs	Cycle 1	Champs d'apprentissage EPS	Cycle 2	Cycle 3	
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 (sa) performance maximale, mesurée à une échéance donnée		
	enchaîner des comportements moteurs				
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		
		patins, échasses, tricycles, draisiennes, vélos, trottinettes			
	anneaux, haies, lattes, cerceaux, caissettes, plots, cordes,...	Natation			Activités athlétiques (courses, sauts, lancers)
	enchaîner ses actions et ses déplacements	Activités de roule et de glisse			Natation
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		
			Danse de création		
	découvrir et affirmer ses propres possibilités d'improvisation, d'invention et de création en utilisant son corps		Activités gymnique		
	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		
	comprendre et s'approprier un rôle, exercer des rôles différents complémentaires		Jeux traditionnels simples (gagne-terrain, béré, balle au capitaine, etc.)	Jeux traditionnels plus complexes (thèque, béré, balle au capitaine, poules- vipères- renards, etc.)	
	élaborer des stratégies pour viser un but commun, dans le cadre de règles		Jeux collectifs avec ou sans ballon (à effectifs réduits)	jeux collectifs avec ou sans ballon	
	saisir, soulever, pousser, tirer, immobiliser, résister, se protéger		Jeux pré-sportifs	jeux présportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball, ...)	
	lancer, courir, transporter, tirer, pousser, porter, déplacer		foulards, épingles à linge, ballons	Jeux de lutte	jeux de combats (de préhension)
			Jeux de raquettes	jeux de raquettes (badminton, tennis)	