



	P1 (7)	P2 (7)	P3 (5)	P4 (6)	P5 (11)
Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée				<p>Pratiquer différentes activités athlétiques (courir vite ou longtemps, course de relais, lancer loin ou avec précision, sauter loin ou haut). EPS5</p> <p>Remplir quelques rôles spécifiques Remplir quelques rôles spécifiques (starter, juge à l'arrivée, juge de saut, ramasseur d'objets, observateur). EPS6</p>	
Adapter ses déplacements à des environnements variés		<p>Se déplacer dans l'eau sur une quinzaine de mètres sans appui et après un temps d'immersion (natation). EPS3</p> <p>Respecter les règles de sécurité qui s'appliquent. EPS4</p>			
S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique					<p>Mémoriser et reproduire avec son corps une séquence simple d'actions. EPS7</p>
Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel	<p>S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en contrôlant son engagement moteur et affectif (règles du jeu). EPS1</p> <p>Connaitre le but du jeu, reconnaître ses partenaires ses adversaires. EPS2</p>				

Correspondances compétences BO / PROGRAMMATIONS

<p>Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée</p>	Courir, sauter, lancer à des intensités et des durées variables dans des contextes adaptés.	EPS5
	Savoir différencier : courir vite et courir longtemps / lancer loin et lancer précis / sauter haut et sauter loin.	
	Accepter de viser une performance mesurée et de se confronter aux autres.	
	Remplir quelques rôles spécifiques.	EPS6
<p>Adapter ses déplacements à des environnements variés</p>	Se déplacer dans l'eau sur une quinzaine de mètres sans appui et après un temps d'immersion.	EPS3
	Réaliser un parcours en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel. L'espace est aménagé et sécurisé.	
	Respecter les règles de sécurité qui s'appliquent.	EPS4
<p>S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique</p>	Mobiliser le pouvoir expressif du corps, en reproduisant une séquence simple d'actions apprise ou en présentant une action inventée.	EPS7
	S'adapter au rythme, mémoriser des pas, des figures, des éléments et des enchaînements pour réaliser des actions individuelles et collectives.	
<p>Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</p>	Dans des situations aménagées et très variées, s'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu.	EPS1
	Dans des situations aménagées et très variées, contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.	
	Dans des situations aménagées et très variées, connaître le but du jeu.	EPS2
	Dans des situations aménagées et très variées, reconnaître ses partenaires et ses adversaires.	