

	P1 (7)	P2 (7)	P3 (7)	P4 (6)	P5 (9)
Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée	Pratiquer différentes activités athlétiques. EPS1				
	Remplir quelques rôles spécifiques (chronométreur, starter). EPS2				
	<i>Courir vite, courir longtemps, course de relais, lancer loin, lancer précis, sauter loin, sauter haut.</i>				
Adapter ses déplacements à des environnements variés			Se déplacer dans l'eau sur une quinzaine de mètres sans appui et après un temps d'immersion (natation). EPS3		
			Respecter les règles de sécurité qui s'appliquent. EPS4		

<p>S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique</p>	<p>Mémoriser et reproduire avec son corps une séquence simple d'actions.</p> <p>EPS5</p> <p>Inventer et présenter une séquence simple d'actions.</p> <p>EPS6</p>			
	<p><i>Danse, activité gymnique, art du cirque.</i></p>			
<p>Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</p>				<p>S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu.</p> <p>EPS7</p> <p>Contrôler son engagement moteur et affectif.</p> <p>EPS8</p> <p>Connaitre le but du jeu et reconnaître ses partenaires et ses adversaires.</p> <p>EPS9</p>
				<p><i>Jeux traditionnels, collectifs avec ballon, de combat, de raquettes.</i></p>

Correspondances compétences BO / PROGRAMMATIONS

Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée.	Courir, sauter, lancer à des intensités et des durées variables dans des contextes adaptés.	EPS1
	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.	EPS2
Adapter ses déplacements à des environnements variés.	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
S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique.	Mobiliser le pouvoir expressif du corps, en reproduisant une séquence simple d'actions apprise ou en présentant une action inventée.	EPS5
	S'adapter au rythme, mémoriser des pas, des figures, des éléments et des enchaînements pour réaliser des actions individuelles et collectives.	EPS6
Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.	Dans des situations aménagées et très variées, s'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu.	EPS7
	Dans des situations aménagées et très variées, contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.	EPS8
	Dans des situations aménagées et très variées, connaître le but du jeu.	EPS9
	Dans des situations aménagées et très variées, reconnaître ses partenaires et ses adversaires.	