






EPS		Attendus en fin de 6ème	P1	P2	P3	P4	P5
<p>Activités athlétiques (courses, sauts, lancers) et natation</p> 	<p>Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Combiner des actions simples : courir-lancer ; courir-sauter. - Mobiliser ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible dans des activités athlétiques variées (courses, sauts, lancers). - Appliquer des principes simples pour améliorer la performance dans des activités athlétiques et/ou nautiques. - Utiliser sa vitesse pour aller plus loin, ou plus haut. - Rester horizontalement et sans appui en équilibre dans l'eau. - Pendant la pratique, prendre des repères extérieurs et des repères sur son corps pour contrôler son déplacement et son effort. - Utiliser des outils de mesures simples pour évaluer sa performance. - Respecter les règles des activités. - Passer par les différents rôles sociaux. 					
<p>Equitation, parcours d'orientation, activités de roule et de glisse</p>	<p>Adapter ses déplacements à des environnements variés</p>	<p>Conduire un déplacement sans appréhension et en toute sécurité.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adapter son déplacement aux différents milieux. - Tenir compte du milieu et de ses évolutions (vent, eau, végétation etc.). - Gérer son effort pour pouvoir revenir au point de départ. - Aider l'autre. 					
<p>Danse, activités gymniques, arts du cirque</p> 	<p>S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique</p>	<p>Utiliser le pouvoir expressif du corps de différentes façons.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Enrichir son répertoire d'actions afin de communiquer une intention ou une émotion. - S'engager dans des actions artistiques ou acrobatiques destinées à être présentées aux autres en maîtrisant les risques et ses émotions. - Mobiliser son imaginaire pour créer du sens et de l'émotion, dans des prestations collectives. 					
<p>Jeux collectifs, de lutte</p>	<p>Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples. - Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires. - Coordonner des actions motrices simples. - Se reconnaître attaquant / défenseur. - Coopérer pour attaquer et défendre. - Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur. - S'informer pour agir. 