

Programmation en E.P.S. (CP)

	Domaines					Compétences	
	1 actions dans un environnement stable	2 actions à visées esthétiques et expressives	3 actions inter individuelles d'opposition	4 actions de coopération et d'opposition	5 actions dans un environnement avec incertitude	Compétences mises en jeu par période	Rappel des compétences de Cycle 2
Période 1				Jeux collectifs		C 167 C169 C172	<p>1. <u>Compétences spécifiques :</u> <i>Être capable, dans différentes activités physiques, sportives et artistiques, de :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ C165 : réaliser une performance mesurée, ➤ C166 : adapter ses déplacements à différents types d'environnements, ➤ C167 : s'opposer individuellement et/ou collectivement, ➤ C168 : concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique et/ou expressive. <p>2. <u>Compétences générales et connaissances :</u> <i>Être capable dans différentes situations de :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ C169 : s'engager lucidement dans l'action, ➤ C170 : construire un projet d'action, ➤ C171 : mesurer et apprécier les effets de l'activité, ➤ C172 : appliquer des règles de vie collectives.
Période 2	athlétisme					C165 C166 C171	
Période 3			judo			C167 C169	
Période 4		Danse, mime, expression corporelle				C168 C170	
Période 5					Natation	C166 C169	