

## EPS RELIÉE AUX 5 DOMAINES DU SOCLE

Domaines du socle	Compétences générales à travailler
1. Les langages pour penser et communiquer	→ Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps
2. Les méthodes et outils pour apprendre	→ S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils
3. La formation de la personne et du citoyen	→ Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités
4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques	→ Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière
5. Les représentations du monde et l'activité humaine	→ S'approprier une culture physique sportive et artistique

**Pour développer ces compétences générales**, l'éducation physique et sportive propose à tous les élèves, de l'école au collège, un parcours de formation constitué de :

4 champs d'apprentissage complémentaires



1. Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée	2. Adapter ses déplacements à des environnements variés	3. S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique	4. Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou inter-individuel
---	---	---	--

Exemple : Cycle 4 - CHAMP 1 et 2

Champs d'apprentissage	Attendus de fin de cycle	1. Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée - APSA : Relai et multibonds <i>Attendus de fin de cycle</i> <u>Relai, multibonds</u> → faire des choix pour réaliser la meilleure performance dans au moins deux familles athlétiques. → Planifier et réaliser une épreuve combinée → S'échauffer avant un effort. → Aider ses camarades et assumer différents rôles sociaux			2. Adapter ses déplacements à des environnements variés - APSA : escalade et kayak <i>Attendus de fin de cycle</i> <u>Escalade, Kayak</u> : → Réussir un déplacement planifié dans un milieu naturel aménagé ou artificiellement recréé plus ou moins connu. → Gérer ses ressources pour réaliser en totalité un parcours sécurisé. → Assurer la sécurité de son camarade. → Respecter et faire respecter les règles de sécurité.	
		Chaque champ d'apprentissage permet à l'élève de construire des compétences intégrant différentes dimensions (motrice, méthodologique, sociale)				
Domaine du socle	Compétences visées pendant le cycle (5ème, 4ème, 3ème) avec les domaines 1 et 3 du socle		Domaine du socle	Compétences visées pendant le cycle (5ème, 4ème, 3ème) avec D3 et D5 du socle		
	D1			D3	D3	D5
Dimension motrice	Relai	Maîtriser la direction de la course, utiliser la zone d'élan pour ajuster les vitesses et pour recevoir le témoin à pleine vitesse	Se positionner correctement pour prendre un temps ou la performance mesurée sans gêner	Kayak	Débarquer/embarquer correctement. Pouvoir venir en aide à un camarade en difficulté en milieu stable.	Comprendre les contraintes liées aux déplacements dans l'eau (effet du courant)
	MultiB	Acquérir une course d'élan accélérée avec l'augmentation de la fréquence des appuis en fin de course		Escalade	Assurer de façon fiable en régulant la tension de la corde.	Exploiter correctement le sens des prises. Identifier et mémoriser un trajet. Acquérir les principes d'efficacité (appuis, jambes, postures)
Dimension méthodologique	Relai	Définir un projet simple et pouvoir le modifier à partir des indications fournies par l'observateur ou le professeur.	Réaliser un projet à deux et remplir le contrat	Kayak	Respecter les règles de navigation. Construire la check liste avant embarquement	Prendre des repères sur l'eau et le vent pour anticiper un déplacement
	MultiB		Respecter le règlement de l'activité, être un juge concentré et rigoureux	Escalade	Respecter les règles de sécurité (matériel, placement, actions). Identifier un trajet, mémoriser des enchaînements	Comprendre les principes d'économie et d'efficacité (rapport mains/pieds)
Dimension sociale	Relai	Verbaliser son ressenti en utilisant un vocabulaire adapté (essoufflement, sudation, douleurs musculaires...)	Communiquer des informations fiables aux coureurs. Donner des indications sur la fiabilité du projet des coureurs	Kayak	Construire un vocabulaire commun pour prévenir des dangers. Accepter d'être ouvrier	Savoir expliquer un parcours en utilisant les termes techniques et réfléchir sur son efficacité
	MultiB	Décrire verbalement l'exécution du saut d'un autre (prise d'élan, impulsion, trajectoire)	être un observateur attentif capable de communiquer des informations fiables pour guider le sauteur	Escalade	Observer le partenaire pour le conseiller dans son projet	Savoir expliquer les repères donnés par l'enseignant pour ensuite progresser

Exemple : Cycle 4 - CHAMP 3

Champs d'apprentissage 3		<p><b>3. S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique</b></p> <p>APSA :</p> <p>Danse - Mobiliser les capacités expressives du corps pour imaginer composer et interpréter une séquence artistique utilisant 2 à 3 procédés de composition. Apprécier une prestation en utilisant différents supports d'observation.</p> <p>Acrosport : Mobiliser les capacités expressives du corps pour imaginer composer et interpréter une séquence artistique et acrobatique utilisant un code. Apprécier une prestation en utilisant différents supports d'observation</p>		
Attendus de fin de cycle				
Liens avec les domaines du socle		Compétences visées pendant le cycle (5ème, 4ème, 3ème) en lien avec les domaines du socle 1,2, 5		
		D1	D2	D5
Dimension motrice	Danse	Communiquer des émotions au travers d'une gestuelle. S'approprier des principes d'efficacité (tours, sauts, équilibre...)	Répéter pour stabiliser une séquence gestuelle dans le temps, dans l'espace et au plan de la coordination des actions.	Exploiter les principes de l'équilibre. Utiliser des éléments de la culture artistique pour composer (écriture du projet)
	Acrosport	Acquérir des principes de l'équilibre lors de la réalisation de pyramides : contrepoids, alignement, appuis	Répéter les éléments de difficultés et de liaison pour produire une chorégraphie fluide.	Exploiter les principes de l'équilibre pour maîtriser les figures en duo ou plus. (contrepoids, alignement, appuis, gainage...)
Dimension méthodologique	Danse	Planifier la chorégraphie dans le temps et dans l'espace. Mémoriser pour stabiliser le projet	Utiliser différents supports d'observation (fiche, vidéo) pour décrire ou analyser avec un vocabulaire précis une prestation	Construire les bases d'une attitude réflexive et critique permettant d'apprécier une production collective ou individuelle
	Acrosport	Construire collectivement un projet abouti (tableau d'entrée, déroulement et final).		Pouvoir décrire et exploiter les principes d'efficacité lors de la mise en place des figures.
Dimension sociale	Danse	Verbaliser des émotions et des ressentis, s'accorder pour communiquer une émotion	Echanger, pour choisir et construire un projet	être curieux vis à vis du spectacle artistique (accepter d'être attentif pour commenter, apprécier un film, un spectacle)
	Acrosport	Echanger un avis avec un partenaire pour faire évoluer le projet	Préparer, planifier ensemble l'agencement des figures	Connaître les caractéristiques sociales de l'activité

## Exemple : Cycle 4

Champs d'apprentissage 4	Attendus de fin de cycle	<p><b>4. Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou inter-individuel</b></p> <p>APSA : Badminton - Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur. Accepter le résultat de la rencontre, savoir repérer ses points forts et ses points faibles. Observer et co-arbitrer</p> <p>APSA : Basket - Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en son équipe. Analyser le résultat de la rencontre en toute objectivité. Observer et co-arbitrer.</p>		
		<p>Compétences visées pendant le cycle (5ème, 4ème, 3ème) en lien avec les domaines du socle 1, 2, 3</p>		
Liens avec les domaines du socle		<b>D1</b>	<b>D2</b>	<b>D3</b>
Dimension motrice	Badminton	<p>Acquérir et maîtriser au moins 3 types de frappe pour déstabiliser son adversaire (service, dégagé, amorti et smash),</p> <p>Cacher son intention pour créer la surprise lors de la frappe décisive,</p> <p>Annoncer avec un vocabulaire adapté sa frappe avant l'action,</p> <p>Combiner le jeu en largeur et le jeu en profondeur</p>	<p>Planifier ses actions, se les représenter et les adapter à son adversaire pour remporter la rencontre,</p> <p>Répéter les gestes techniques pour acquérir la précision et l'intentionnalité des frappes</p>	<p>Savoir se placer en tant que juge de ligne ou arbitre</p>
	Basket	<p>Changer de statut rapidement (attaquant/défenseur),</p> <p>Gérer son effort pour tenir les rencontres et leur enchaînement,</p> <p>Effectuer des actions de tir variées ou des actions de passes précises,</p> <p>Coordonner dribble/passe rapidement</p>	<p>Décider et mettre en oeuvre collectivement une stratégie collective simple (jeu placé ou jeu en contre attaque) en fonction du placement ou du déplacement de l'adversaire,</p>	<p>Etre un arbitre mobile qui assume la responsabilité de ses décisions</p> <p>Sur le terrain jouer son rôle pour réaliser le projet de l'équipe (passeur, finisseur...)</p>
Dimension méthodologique	Badminton	<p>Observer le jeu de son adversaire pour agir (servir, attaquer, éloigner...) en jouant sur ses points faibles,</p> <p>Gérer une fiche de rencontre simple</p>	<p>Observer le jeu de l'adversaire pour en définir les caractéristiques fortes (frappes dangereuses, déplacement et remplacement, habiletés au service...) pour se mettre en projet</p>	<p>Choisir une stratégie pertinente</p>
	Basket	<p>Mettre en oeuvre un projet tactique qui utilise les caractéristiques du jeu adverse (points forts et points faibles) pour prendre de vitesse son adversaire ou pour le déstabiliser,</p> <p>Reconnaître une configuration de jeu favorable à l'action de marque</p>	<p>Observer le jeu des équipes adverses pour en définir les caractéristiques fortes (repli défensif, précisions des passes, efficacité de la montée de balle..) et se mettre en projet</p>	<p>Décider d'un projet cohérent avec les ressources de l'équipe</p>
Dimension sociale	Badminton	<p>Persévérer, oser prendre des risques pour progresser (frappe décisive)</p> <p>Utiliser un vocabulaire adapté pour décrire ses actions ou celle d'un autre</p>	<p>Utiliser des outils simples pour évaluer, décrire ou analyser les actions des joueurs (tablette ou fiche d'observation)</p>	<p>Accepter la défaite et gagner sans manifestation excessive du comportement (cri, gesticulations...)</p> <p>Assumer le rôle d'arbitre et de coach avec sérieux</p>
	Basket	<p>être un arbitre ou un observateur concentré et utile capable de verbaliser les actions vues,</p> <p>Encourager ses partenaires de façon appropriée</p>	<p>Utiliser des outils simples pour évaluer les actions d'une équipe (tablette ou fiche d'observation)</p>	<p>Respecter les règles de fonctionnement et de jeu</p> <p>Accepter les différences (niveau de jeu, mixité)</p> <p>Rester fair-play, faire confiance à l'arbitre,</p>