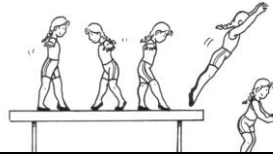


CHAMP D'APPRENTISSAGE 3 : S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique



UNE FINALITE

L'EPS a pour finalité de former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre-ensemble. Elle amène les enfants et adolescents à rechercher le bien-être et à se soucier de leur santé. Elle assure l'inclusion dans la classe des élèves à besoins éducatifs particuliers ou en situation de handicap. L'EPS initie au plaisir de la pratique sportive.

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

Niveau attendu à l'entrée en 6ème *

Danse	<ul style="list-style-type: none"> - Se concentrer pour être prêt à danser et se mettre en "disponibilité" - Suivre le rythme musical du début à la fin de la danse - Se repérer par rapport aux autres - Respecter l'espace imparti - Mémoriser et reproduire une chorégraphie connue - Regarder et respecter un autre groupe de danseurs
--------------	--

Niveau attendu à l'entrée en 6ème *

Gymnastique	<ul style="list-style-type: none"> - Produire des conduites motrices inhabituelles - Utiliser plusieurs agrès - Entrer et sortir d'un agrès dans des conditions aménagées et de montrer le début et la fin d'une réalisation - Réaliser une action motrice au regard d'une proposition de verbe d'action et de la reproduire sur divers agrès - Enchaîner des actions différentes sur un mini-parcours gymnique - Respecter les consignes et le code établi
--------------------	---

* Ouvrage P.SENERS "Education Physique et Sportive en 5 Tomes"

COMPETENCES TRAVAILLEES DURANT LE CYCLE 3 (ce qu'il y a à apprendre)

Dimension motrice (Capacités)	Dimension méthodologique (Connaissances, attitudes)	Dimension sociale (Attitudes)
<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser le pouvoir expressif du corps de différentes façons • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer 	<ul style="list-style-type: none"> • Respecter les règles de sécurité • Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres



Compétences à travailler en EPS au cycle 3, en référence au socle commun de connaissances, de compétences et de culture

Socle Domaine 1	Développer sa motricité et construire un langage du corps <ul style="list-style-type: none">* Adapter sa motricité à des situations variées* Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité* Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficace
Socle Domaine 2	S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre <ul style="list-style-type: none">* Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres* Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace* Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions
Socle Domaine 3	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités <ul style="list-style-type: none">* Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur)* Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements* Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées* S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives
Socle Domaine 4	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière <ul style="list-style-type: none">* Evaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école* Connaître et appliquer des principes d'une bonne hygiène de vie* Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger
Socle Domaine 5	S'approprier une culture physique sportive et artistique <ul style="list-style-type: none">* Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine* Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives