

Champ d'apprentissage

EPS : Champ n°2 : adapter ses déplacements à des environnements variés

n°1 : produire une performance maximale, mesurée à une échance donnée.

- prendre à l'élève de se confronter à la notion de performances (courir plus vite, + loin/longtemps/sauter + haut)
- se déplacer / situations qui amènent à mesurer des durées ou des distances
- la performance est mesurée (temps, distance...)
- la performance est maximale (possibilité de chaque élève)
- la performance est à une échance donnée : réalisation de la performance est programmée (on se prépare)

Le réaliser la meilleure performance possible

tyr : domaine 1 et 2, 3, 4, 5

Champ n°3 : s'exprimer devant les autres par une prestation artistique / acrobatique.

- communiquer autrement que par la parole ou l'écrit et percevoir une dimension sensible du corps
- dimension esthétique importante
- dimension de communication vers autrui
- l'élève apprend à oser.
- l'élève doit créer et produire des émotions chez spectateur.

acrobatique : action réalisée dans le but d'impressionner, de surprendre un public.

1-5

émotion
artistique ≠ acrobatique
impressionne / surprend

- qualité d'adaptation à de nouveaux milieux
- l'élève doit partir et revenir, sans se perdre ni se blesser.
- toujours en sécurité, toujours adopter ses postures ou en construire.
- se déplacer avec engins (vélo, roller, ski...) généralement
- lire et décoder le milieu pour s'orienter.
(course orientation).

tyr : 1-5

Champ n°4 : conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

- élève confronté à une opposition, qu'il faut remporter en respectant les règles.
- prendre informations ou postures / environnements
- prendre des décisions
- intention tactique pour gagner
- apprendre schémas moteurs et stratégiques.

1-5