

EPS à l'école primaire. Programmes 2002. 3^o compétence liée aux activités.

Proposition de compétences de fin de cycle à atteindre selon les différentes catégories de jeux.

Jeux	CYCLE 1	CYCLE 2	CYCLE 3
Jeux de tirs ou lancers sur cibles fixes ou mobiles	Avec ses équipiers, lancer des balles, des ballons pour atteindre des cibles. Réussir à le faire plus ou plus vite que les adversaires...	Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles notamment : D'attaquant (tireur) : récupérer rapidement le ballon lancé par les adversaires ou un partenaire visant la cible et très vite , tirer sur la cible ou passer le ballon à un partenaire mieux placé pour tirer . Attraper le ballon passé par un partenaire et très vite , tirer sur la cible ou passer le ballon à un partenaire mieux placé pour tirer .	Comme attaquant (tireur) : récupérer ou attraper un ballon après s'être placé en position favorable (se démarquer), pour tirer et atteindre la cible ou, passer le ballon à un partenaire mieux placé pour tirer .
Jeux de passes aboutissant (ou non) à une action finale qui peut être : une passe à un joueur particulier ou, un tir sur une cible fixe ou mobile.	Avec ses équipiers, faire passer des balles, des ballons ou tout objet aisément manipulable (sacs de grains, balles de chiffon, anneaux etc...), en se les donnant de main à main ou en se les lançant (passe), pour les déplacer d'un point à un autre de l'espace de jeu. Réussir à le faire plus ou plus vite que les adversaires.	Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles notamment : D'attaquant : "PDB" : passer le ballon à un partenaire placé à distance de passe , vers l'avant si le jeu consiste à faire progresser le ballon dans une direction donnée , poser le ballon dans l'espace de marque . "PDPDB" : se placer à distance de passe du "PDB" pour recevoir le ballon , si nécessaire , se placer pour faire progresser le ballon vers l'espace de marque ou , dans l'espace de marque .	Comme attaquant : "PDB" : passer à un partenaire pour faire progresser le ballon vers le but ou , tirer en position favorable . "PDPDB" : se démarquer dans un espace libre , plutôt en avant du "PDB" pour faire avancer le ballon vers le but ou , dans une position de l'espace favorable au tir et , recevoir le ballon .
Jeux de courses (poursuite, attrape - fuite, évitement) .	<u>Avec son équipe, transporter en courant des objets d'un point à un autre sans se faire toucher par un enfant défenseur.</u> Seul, ou avec des équipiers, poursuivre et réussir à toucher des adversaires ou, fuir et réussir à ne pas se faire toucher ou rattraper par eux	Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles notamment : D'attaquant : courir et éviter de se faire toucher par un adversaire "PA" , ou , courir puis prendre un objet et le porter dans son camp sans se faire toucher par un adversaire "PA" ,ou encore , courir et aller ou revenir dans son camp sans se faire toucher par un adversaire "PA" . De défenseur : courir et toucher l'adversaire "PI" porteur ou non d'un objet avant qu'il n'arrive dans son camp ou dans un refuge . Courir et s'interposer entre l'adversaire et le camp qu'il cherche à rejoindre .	Comme attaquant : courir et aller dans un espace libre ou un adversaire "PA" ne pourra pas me toucher . Comme défenseur : courir et s'interposer entre le "PI" et le camp (ou le refuge) qu'il cherche à atteindre .