

PROGRAMMATION EPS COLLEGE 2016

Compétences	CP1 « réaliser une performance motrice maximale mesurée à une échéance donnée »		CP2 « se déplacer en s'adaptant à des environnements variés et incertains »	CP3 « réaliser une prestation corporelle à visée artistique ou acrobatique »	CP4 « conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif »		
Groupes d'activités	Activités de natation	Activités athlétiques	APPN	Activités artistiques/ gymniques	Sports collectifs	Sports de raquettes	
6 ème	<ul style="list-style-type: none"> • Savoir nager • Natation longue 	<ul style="list-style-type: none"> • Haies • ½ fond 	<ul style="list-style-type: none"> • Co 	<ul style="list-style-type: none"> • Danse 	<ul style="list-style-type: none"> • Basket • Hand ball 	<ul style="list-style-type: none"> • Tennis de table 	
5 ème		<ul style="list-style-type: none"> • Vitesse/relai • Hauteur • ½ fond 	<ul style="list-style-type: none"> • Va'a 	<ul style="list-style-type: none"> • step 	<ul style="list-style-type: none"> • Volley • Basket 	<ul style="list-style-type: none"> • Tennis de table 	
4 ème		<ul style="list-style-type: none"> • Vitesse/relai • Hauteur • ½ fond 		<ul style="list-style-type: none"> • step 	<ul style="list-style-type: none"> • Volley • Hand ball 	<ul style="list-style-type: none"> • Tennis de table 	ppg
3 ème		<ul style="list-style-type: none"> • Haies • ½ fond 	<ul style="list-style-type: none"> • Co 	<ul style="list-style-type: none"> • Danse 	<ul style="list-style-type: none"> • Volley basket 	<ul style="list-style-type: none"> • Tennis de table 	Lorsqu'il y a co l'heure courte saute

PROGRAMMATION EPS CAP COLLEGE 2016

	CP1 « réaliser une performance motrice maximale mesurée à une échéance donnée »	CP2 « se déplacer en s'adaptant à des environnements variés et incertains »	CP3 « réaliser une prestation corporelle à visée artistique ou acrobatique »	CP4 « conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif »		CP5 « Réaliser et orienter son activité physique en vue du développement et de l'entretien de soi .
Groupes d'activités	Activités athlétiques	APPN	Activités artistiques/ gymniques	Sports collectifs	Sports de raquettes	
2nde Une activité évaluée			<ul style="list-style-type: none"> danse 	<ul style="list-style-type: none"> Volley Football 		
Terminale Deux activités évaluées	<ul style="list-style-type: none"> 1/2 fond 	<ul style="list-style-type: none"> Va'a 				<ul style="list-style-type: none"> Musculation

Lors de leur parcours de formation les élèves doivent parcourir les 5 compétences, seules 3 seront retenues pour l'évaluation.

PROGRAMMATION EPS SEGPA COLLEGE 2016

	CP1 « réaliser une performance motrice maximale mesurée à une échéance donnée »		CP2 « se déplacer en s'adaptant à des environnements variés et incertains »	CP3 « réaliser une prestation corporelle à visée artistique ou acrobatique »	CP4 « conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif »		
Groupes d'activités	Activités de natation	Activités athlétiques	APPN	Activités artistiques/ gymniques	Sports collectifs	Sports de raquettes	
6 ème	<ul style="list-style-type: none"> Savoir nager Natation longue 	<ul style="list-style-type: none"> Relai/ vitesse ½ fond 	<ul style="list-style-type: none"> Co 	<ul style="list-style-type: none"> Danse 	<ul style="list-style-type: none"> Basket Football 	<ul style="list-style-type: none"> Tennis de table 	
5 ème		<ul style="list-style-type: none"> Vitesse/ relai ½ fond 		<ul style="list-style-type: none"> step 	<ul style="list-style-type: none"> Volley Football baseball 	<ul style="list-style-type: none"> Tennis de table 	ppg
4 ème		<ul style="list-style-type: none"> Vitesse/ relai ½ fond 		<ul style="list-style-type: none"> step 	<ul style="list-style-type: none"> Volley Football baseball 	<ul style="list-style-type: none"> Tennis de table 	ppg
3 ème		<ul style="list-style-type: none"> Relai/ vitesse ½ fond 		<ul style="list-style-type: none"> Danse 	<ul style="list-style-type: none"> Football basket baseball 	<ul style="list-style-type: none"> Tennis de table 	ppg