

Programme d'EPS

Deuxième épreuve orale : éducation physique et sportive

Référence à l'épreuve : La première partie permet d'évaluer les compétences du candidat pour l'enseignement de l'éducation physique et sportive (EPS), ainsi que sa connaissance de la place de cet enseignement dans l'éducation à la santé à l'école primaire.

Cycle 2 :

- Réaliser une performance
 - Activités athlétiques : courir vite, longtemps, en franchissant des obstacles, sauter loin et haut, lancer loin.
 - Natation : se déplacer sur une quinzaine de mètres.
- Adapter ses déplacements à différents types d'environnement
 - Activités d'escalade : grimper jusqu'à 3 m et redescendre (mur équipé).
 - Activités aquatiques et nautiques : s'immerger, se déplacer sous l'eau, se laisser flotter.
 - Activités de roue et glisse : réaliser un parcours simple en roller ou en vélo.
 - Activités d'orientation : retrouver quelques balises dans un milieu connu.
- Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement
 - Jeux de lutte : agir sur son adversaire pour l'immobiliser.
 - Jeux de raquettes : faire quelques échanges.
 - Jeux traditionnels et jeux collectifs avec ou sans ballon : coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en

assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).

- Concevoir et réaliser des actions à visées expressive, artistique, esthétique
 - Danse : exprimer corporellement des personnages, des images, des sentiments pour communiquer des émotions en réalisant une petite chorégraphie (3 à 5 éléments), sur des supports sonores divers.
 - Activités gymniques : réaliser un enchaînement de 2 ou 3 actions “acrobatiques” sur des engins variés (barres, plinths, poutres, gros tapis).

Cycle 3 :

- Réaliser une performance mesurée (en distance, en temps)
 - Activités athlétiques : courir vite, courir longtemps, courir en franchissant des obstacles, courir en relais, sauter loin, sauter haut, lancer loin.
 - Natation : se déplacer sur une trentaine de mètres.
- Adapter ses déplacements à différents types d'environnement
 - Activités d'escalade : grimper et redescendre sur un trajet annoncé (mur équipé).
 - Activités aquatiques et nautiques : plonger, s'immerger, se déplacer.
 - Activités de roule et glisse : réaliser un parcours d'actions diverses en roller, en vélo, en ski.
 - Activités d'orientation : retrouver plusieurs balises dans un espace semi-naturel en s'aidant d'une carte.
- Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement
 - Jeux de lutte : amener son adversaire au sol pour l'immobiliser.
 - Jeux de raquettes : marquer des points dans un match à deux.
 - Jeux sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball...) : coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).

- Concevoir et réaliser des actions à visées expressive, artistique, esthétique
 - Danse : construire à plusieurs une phrase dansée (chorégraphie de 5 éléments au moins) pour exprimer corporellement des personnages, des images, des sentiments et pour communiquer des émotions, sur des supports sonores divers.
 - Activités gymniques : construire et réaliser un enchaînement de 4 ou 5 éléments “acrobatiques” sur divers engins (barres, moutons, poutres, tapis).