

Champs d'apprentissage	Attendus de fin de cycle	Compétences travaillées à se répartir sur les deux niveaux	Exemples d'activités
Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin.</li> <li>- Combiner une course un saut un lancer pour faire la meilleure performance cumulée.</li> <li>- Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques.</li> <li>- Assumer les rôles de chronométrateur et d'observateur.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Combiner des actions simples : courir-lancer ; courir-sauter.</li> <li>- Mobiliser ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible dans des activités athlétiques variées (courses, sauts, lancers).</li> <li>- Appliquer des principes simples pour améliorer la performance dans des activités athlétiques et/ou nautiques.</li> <li>- Utiliser sa vitesse pour aller plus loin, ou plus haut.</li> <li>- Rester horizontalement et sans appui en équilibre dans l'eau.</li> <li>- Pendant la pratique, prendre des repères extérieurs et des repères sur son corps pour contrôler son déplacement et son effort.</li> <li>- Utiliser des outils de mesures simples pour évaluer sa performance.</li> <li>- Respecter les règles des activités.</li> <li>- Passer par les différents rôles sociaux.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Activités athlétiques : Courses, sauts, lancers</li> <li>- Rencontre athlétisme</li> <li>- Cross</li> <li>- Natation</li> </ul>
Adapter ses déplacements à des environnements variés	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel.</li> <li>- Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement.</li> <li>- Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème.</li> <li>- Valider l'attestation scolaire du savoir nager (ASSN), conformément à l'arrêté du 9 juillet 2015.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conduire un déplacement sans appréhension et en toute sécurité.</li> <li>- Adapter son déplacement aux différents milieux.</li> <li>- Tenir compte du milieu et de ses évolutions (vent, eau, végétation etc.).</li> <li>- Gérer son effort pour pouvoir revenir au point de départ.</li> <li>- Aider l'autre.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Activité de rouler et de glisse</li> <li>- Activités nautiques</li> <li>- Equitation</li> <li>- Randonnée pédestre en pleine nature</li> <li>- Parcours d'orientation</li> <li>- Parcours d'escalade</li> <li>- Savoir nager</li> <li>- Surf</li> </ul>

<p>S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Réaliser en petits groupes deux séquences : une à visée acrobatique destinée à être jugée, une autre à visée artistique destinée à être appréciée et à émouvoir.</li> <li>- Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer.</li> <li>- Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser le pouvoir expressif du corps de différentes façons.</li> <li>- Enrichir son répertoire d'actions afin de communiquer une intention ou une émotion.</li> <li>- S'engager dans des actions artistiques ou acrobatiques destinées à être présentées aux autres en maîtrisant les risques et ses émotions.</li> <li>- Mobiliser son imaginaire pour créer du sens et de l'émotion, dans des prestations collectives.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Danses collectives</li> <li>- Activités gymniques</li> <li>- Arts du cirque</li> <li>- Danse de création</li> </ul>
<p>Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- En situation aménagée ou à effectif réduit</li> <li>- S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.</li> <li>- Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.</li> <li>- Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.</li> <li>- Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.</li> <li>- Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples.</li> <li>- Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.</li> <li>- Coordonner des actions motrices simples.</li> <li>- Se reconnaître attaquant/défenseur.</li> <li>- Coopérer pour attaquer et défendre.</li> <li>- Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.</li> <li>- S'informer pour agir.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jeux traditionnels plus complexes (thèque, bérêt, balle au capitaine, poules-vipères-renards, etc.)</li> <li>- Jeux collectifs avec ou sans ballon et jeux pré-sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball, etc.)</li> <li>- Jeux de combats (de préhension)</li> <li>- Jeux de raquettes (badminton, tennis)</li> </ul>

## PROGRAMMATION ANNUELLE DE CLASSE : CM1-CM2

Période 1 7 Semaines	Période 2 7 semaines	Période 3 6 semaines	Période 4 7 semaines	Période 5 9 semaines
Athlétisme : courir, sauter	Jeux collectifs avec ou sans ballon et jeux pré-sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball, etc.)	Activités gymniques Acrosport	Athlétisme : endurance	Orientation / Equitation / Randonnée pédestre en pleine nature / Surf
Jeux traditionnels plus complexes (thèque, béret, balle au capitaine, poules-vipères-renards, etc.)	Danse	Jeux de combats (de préhension)	Jeux collectifs avec ou sans ballon et jeux pré-sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball, etc.)	Jeux de raquettes (badminton, tennis)
Activité de cirque	Activité de roue et de glisse / Parcours d'orientation	Danse	Activité de cirque	Athlétisme : lancers

**Champs d'apprentissage :** Produire une performance optimale, mesurable ; Adapter ses déplacements à des environnements variés ;

S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique ; Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

## PROGRAMMATION ANNUELLE DE CLASSE : CP-CE1-CE2

Période 1 7 Semaines	Période 2 7 semaines	Période 3 6 semaines	Période 4 7 semaines	Période 5 9 semaines
Activité de roule et de glisse / Parcours d'orientation	Athlétisme : courir, sauter	Activités gymniques Acrosport	Jeux collectifs avec ou sans ballon et jeux pré-sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball, etc.)	Jeux de combats (de préhension)
Jeux traditionnels plus complexes (thèque, béret, balle au capitaine, poules- vipères-renards, etc.)	Jeux traditionnels plus complexes (thèque, béret, balle au capitaine, poules- vipères-renards, etc.)	Danse	Natation	Natation
Athlétisme : lancers	Orientation / Equitation / Randonnée pédestre en pleine nature / Surf	Athlétisme : endurance	Danse	Activité de cirque

**Champs d'apprentissage :** Produire une performance optimale, mesurable ; Adapter ses déplacements à des environnement variés ;

S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique ; Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.