|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Volet 3**  **pour le**  **CYCLE 3** |  |  | **Attendus de fin de cycle pour travailler l’ensemble des domaines du socle commun** | | | |
| **Compétences travaillées**  **possibles** | **Champ d’apprentissage**  **n°1**  Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée | **Champ d’apprentissage**  **n°2**  Adapter ses déplacements à des environnements variés | **Champ d’apprentissage**  **n°3**  S’exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique | **Champ d’apprentissage**  **n°4**  Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel |
| DOMAINE 1 : Les langages pour penser et communiquer  *CG 1 : Développer sa motricité et apprendre à s’exprimer en utilisant son corps* | | Adapter sa motricité à des situations variées  Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité  Mobiliser différentes ressources pour agir de manière efficiente | Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin  Combiner une course un saut un lancer pour faire la meilleure performance cumulée  Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques  Assumer les rôles de chronométreur et d'observateur | Réaliser seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou structure artificielle connus  Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement  Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème  Valider l'attestation scolaire du savoir nager (ASSN), conformément à l'arrêté du 9 juillet 2015 | Réaliser en petits groupes 2 séquences : une visée acrobatique destinée à être jugée, une autre à visée artistique destinée à être appréciée et à émouvoir  Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer  Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres | S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque  Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu  Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre  Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe  Accepter le résultat de la rencontre et être capable de la commenter |
| DOMAINE 2 : Les méthodes et outils pour apprendre  *CG 2 : S’approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils* | | Apprendre par l’action, l’observation, l’analyse de son activité et de celles des autres  Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace  Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions |
| DOMAINE 3 : La formation de la personne et du citoyen  *CG 3 : Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités* | | Assumer les rôles sociaux  Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements  Assurer sa sécurité et celle d’autrui  S’engager dans les activités collectives |
| DOMAINE 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques  *CG 4 : Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière* | | Evaluer la quantité et la qualité de son activité physique  Connaître et appliquer des principes d’hygiène de vie  Adapter l’intensité de son engagement physique à ses possibilités |
| DOMAINE 5 : Les représentations du monde et l’activité humaine  *CG 5 : S’approprier une culture physique sportive et artistique* | | Savoir situer des performances à l’échelle de la performance humaine  Comprendre et respecter l’environnement des APSA |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Volet 3**  **pour le**  **CYCLE 4** |  | **Attendus de fin de cycle pour travailler l’ensemble des domaines du socle commun** | | | |
| **Compétences travaillées**  **possibles** | **Champ d’apprentissage 1** | **Champ**  **d’apprentissage 2** | **Champ**  **d’apprentissage 3** | **Champ**  **d’apprentissage** **4** |
| DOMAINE 1 : Les langages pour penser et communiquer  *CG 1 : Développer sa motricité et apprendre à s’exprimer en utilisant son corps* | Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficience  Communiquer des intentions et émotions avec son corps devant un groupe  Verbaliser les émotions et sensations ressenties  Utiliser un vocabulaire adapté pour décrire la motricité d’autrui et la sienne | Gérer son effort, faire des choix pour réaliser a meilleure performance dans au moins 2 familles athlétiques et/ou 2 styles de nage  S’engager dans un programme de préparation individuel ou collectif  Planifier et réaliser une épreuve combinée  S’échauffer avant un effort  Aider ses camarades et assumer différents rôles sociaux (juge d’appel et de déroulement, chronométreur, juge de mesure, organisateur, collecteur de résultats,…) | Réussir un déplacement planifié dans un milieu naturel aménagé ou artificiellement recréé plus ou moins connu  Gérer ses ressources pour réaliser en totalité un parcours sécurisé  Assurer la sécurité de son camarade  Respecter et faire respecter les règles de sécurité | Mobiliser les capacités expressives du corps pour imaginer composer interpréter une séquence artistique ou acrobatique  Participer activement au sein d’un groupe, à l’élaboration et à la formalisation d’un projet artistique  Apprécier des prestations en utilisant différents supports d’observation et d’analyse | Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe  Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force  Etre solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l’arbitre  Observer et co-arbitrer  Accepter le résultat de la rencontre et savoir l’analyser avec objectivité |
| DOMAINE 2 : Les méthodes et outils pour apprendre  *CG 2 : S’approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils* | Préparer- planifier- se représenter une action avant de la réaliser  Répéter un geste sportif ou artistique pour le stabiliser et le rendre plus efficace  Construire et mettre en œuvre des projets d’apprentissage individuels ou collectifs  Utiliser des outils numériques pour analyser et évaluer ses actions et celles des autres |
| DOMAINE 3 : La formation de la personne et du citoyen  *CG 3 : Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités* | Respecter, construire et faire respecter règles et règlements  Accepter la défaite et gagner avec modestie et simplicité  Prendre et assumer des responsabilités au sein d’un collectif pour réaliser un projet ou remplir un contrat  Agir avec et pour les autres, en prenant en compte les différences |
| DOMAINE 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques  *CG 4 : Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière* | Connaître les effets d’une pratique physique régulière sur son état de bien-être et de santé  Connaître et utiliser des indicateurs objectifs pour caractériser l’effort physique  Evaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l’école  Adapter l’intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger |
| DOMAINE 5 : Les représentations du monde et l’activité humaine  *CG 5 : S’approprier une culture physique sportive et artistique* | S’approprier, exploiter et savoir expliquer les principes d’efficacité d’un geste technique  Acquérir les bases d’une attitude réflexive et critique vis-à-vis du spectacle sportif  Découvrir l’impact des nouvelles technologies appliquées à la pratique physique et sportive  Connaître des éléments essentiels de l’histoire des pratiques corporelles éclairants les activités physiques contemporaines. |

### 