|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  **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 variéesAcquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacitéMobiliser 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 loinCombiner une course un saut un lancer pour faire la meilleure performance cumuléeMesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiquesAssumer 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 connusConnaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnementIdentifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problèmeValider 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 émouvoirSavoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluerRespecter 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 marqueMaintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévuRespecter les partenaires, les adversaires et l'arbitreAssurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classeAccepter 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 autresRépéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficaceUtiliser 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 sociauxComprendre, respecter et faire respecter règles et règlementsAssurer sa sécurité et celle d’autruiS’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 physiqueConnaître et appliquer des principes d’hygiène de vieAdapter 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 humaineComprendre 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 efficienceCommuniquer des intentions et émotions avec son corps devant un groupeVerbaliser les émotions et sensations ressentiesUtiliser 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 nageS’engager dans un programme de préparation individuel ou collectifPlanifier et réaliser une épreuve combinéeS’échauffer avant un effortAider 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 connuGérer ses ressources pour réaliser en totalité un parcours sécuriséAssurer la sécurité de son camaradeRespecter et faire respecter les règles de sécurité | Mobiliser les capacités expressives du corps pour imaginer composer interpréter une séquence artistique ou acrobatiqueParticiper activement au sein d’un groupe, à l’élaboration et à la formalisation d’un projet artistiqueApprécier 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 équipeAdapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de forceEtre solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l’arbitreObserver et co-arbitrerAccepter 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 réaliserRépéter un geste sportif ou artistique pour le stabiliser et le rendre plus efficaceConstruire et mettre en œuvre des projets d’apprentissage individuels ou collectifsUtiliser 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 règlementsAccepter la défaite et gagner avec modestie et simplicitéPrendre et assumer des responsabilités au sein d’un collectif pour réaliser un projet ou remplir un contratAgir 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 santéConnaître et utiliser des indicateurs objectifs pour caractériser l’effort physiqueEvaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l’écoleAdapter 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 techniqueAcquérir les bases d’une attitude réflexive et critique vis-à-vis du spectacle sportifDécouvrir l’impact des nouvelles technologies appliquées à la pratique physique et sportiveConnaître des éléments essentiels de l’histoire des pratiques corporelles éclairants les activités physiques contemporaines. |

###