

PROGRESSION ANNUELLE DES ACTIVITES EPS DU CYCLE 3

Champs D'apprentissage Compétences travaillées par niveau	1 Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée	2 Adapter ses déplacements à des environnements variés	3 S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique	4 Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel
6ème	<p>Lancer de javelot et saut en longueur</p> <p>Combiner un saut, un lancer pour faire la meilleure performance cumulée</p> <p>Courses de vitesse et en relais</p> <p>Enchaîner plusieurs actions motrices pour aller plus vite, plus longtemps</p> <p>Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques</p> <p>Assumer les rôles de chronométrateur et d'observateur</p>	<p>Course d'orientation</p> <p>Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels en milieu naturel aménagé ou artificiel</p> <p>Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement</p> <p>Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème</p> <p>Natation :</p> <p>Rester horizontalement et sans appui en équilibre dans l'eau</p> <p>Pendant la pratique, prendre des repères extérieurs et des repères sur son corps pour contrôler son déplacement et son effort</p> <p>Valider l'attestation scolaire du savoir nager (ASSN)</p>	<p>Gymnastique au sol ou avec agrès</p> <p>Réaliser en petits groupes 2 séquences : une à visée acrobatique destinée à être jugée, une autre à visée artistique destinée à être appréciée et émouvoir</p> <p>Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer</p> <p>Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres</p>	<p>Handball</p> <p>S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.</p> <p>Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.</p> <p>Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.</p> <p>Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.</p> <p>Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.</p>

PROGRESSION ANNUELLE DES ACTIVITES EPS DU CYCLE 3

Champs D'apprentissage Compétences travaillées par niveau	1 Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée	2 Adapter ses déplacements à des environnements variés	3 S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique	4 Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel
CM1 et CM2	<p>Activités athlétiques (courses, sauts, lancers) et natation.</p> <p>Combiner des actions simples : courir et sauter, courir et lancer</p> <p>Mobiliser ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible</p> <p>Appliquer des principes simples pour améliorer la performance</p> <p>Utiliser sa vitesse pour aller plus loin, plus haut</p> <p>Utiliser des outils de mesures simples pour évaluer sa performance</p> <p>Respecter les règles des activités</p> <p>Passer par les différents rôles sociaux</p>	<p>Activité de roule et de glisse, activités nautiques, équitation, parcours d'orientation, parcours d'escalade, savoir nager, etc.</p> <p>Conduire un déplacement sans appréhension et en toute sécurité</p> <p>Adapter son déplacement aux différents milieux</p> <p>Tenir compte du milieu et de ses évolutions (vent, eau, végétation, etc)</p> <p>Gérer son effort pour pouvoir revenir au point de départ</p> <p>Aider l'autre</p>	<p>Danses collectives, activités gymniques, arts du cirque, danse de création</p> <p>Utiliser le pouvoir expressif du corps de différentes façons</p> <p>Enrichir son répertoire d'actions afin de communiquer une intention et une émotion</p> <p>S'engager dans des actions artistiques ou acrobatiques destinées à être présentées aux autres en maîtrisant les risques et ses émotions</p> <p>Mobiliser son imaginaire pour créer du sens et de l'émotion, dans des prestations collectives</p>	<p>Jeux traditionnels avec ou sans ballon, Jeux de combat Jeux de raquettes Jeux présportifs collectifs</p> <p>Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples.</p> <p>Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.</p> <p>Coordonner des actions motrices simples.</p> <p>Se reconnaître attaquant / défenseur.</p> <p>Coopérer pour attaquer et défendre.</p> <p>Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.</p> <p>S'informer pour agir</p>

PROGRESSION ANNUELLE DES ACTIVITES EPS DU CYCLE 3

Niveaux Champs d'apprentissage		1 Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée	2 Adapter ses déplacements à des environnements variés	3 S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique	4 Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel
CM1	Période 1	Courses de haies, de vitesse, en relais, saut en longueur, en hauteur, lancers		Jeux traditionnels avec ou sans ballon	
	Période 2			Jeux de raquettes	
	Période 3			Jeux pré sports collectifs	
	Période 4		Parcours d'orientation et randonnée	Jeux de lutte, d'opposition	
	Période 5	Courses de haies, de vitesse, en relais, saut en longueur, en hauteur, lancers	voile		Danses, spectacles
CM2	Période 1	Courses de haies, de vitesse, en relais Saut en longueur, lancers	voile	Jeux traditionnels avec ou sans ballon	
	Période 2			Jeux de raquettes	
	Période 3			Jeux pré sports collectifs	
	Période 4		Parcours d'orientation et randonnée	Jeux de lutte, d'opposition	
	Période 5	Courses de haies, de vitesse, en relais, saut en longueur, lancers			Danses, spectacles
6ème	Période 1	Lancer de javelot, saut en longueur		Hand ball	
	Période 2		Course d'orientation		
	Période 3				Gymnastique au sol ou avec agrès
	Période 4	Courses de vitesse et en relais			
	Période 5		Natation		