

REPÈRES DE PROGRESSIVITÉ CYCLE 2

Domaine disciplinaire Éducation physique et sportive	
Compétences du socle travaillées en EPS	
D1 : Les langages pour penser et communiquer	<p>Développer sa motricité et construire un langage du corps :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Prendre conscience des différentes ressources à mobiliser pour agir avec son corps. ● Adapter sa motricité à des environnements variés. ● S'exprimer par son corps et accepter de se montrer à autrui.
D2 : Les méthodes et outils pour apprendre	<p>S'approprier seul ou à plusieurs, par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Apprendre par essai-erreur en utilisant les effets de son action. ● Apprendre à planifier son action avant de la réaliser
D3 : La formation de la personne et du citoyen	<p>Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Assumer les rôles spécifiques aux différentes APSA (joueur, coach, arbitre, juge, médiateur, organisateur...). ● Élaborer, comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements. ● Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d'un groupe
D4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques	<p>Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Découvrir les principes d'une bonne hygiène de vie, à des fins de santé et de bien-être. ● Ne pas se mettre en danger par un engagement physique dont l'intensité excède ses qualités physiques
D5 : Les représentations du monde et l'activité humaine	<p>S'approprier une culture physique sportive et artistique :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Découvrir la variété des activités et des spectacles sportifs. ● Exprimer des intentions et des émotions par son corps dans un projet artistique individuel ou collectif

Champs d'apprentissage : Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée

Domaines du socle concernés

D1 : Les langages pour penser et communiquer

D4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques

D2 : Les méthodes et outils pour apprendre

D5 : Les représentations du monde et l'activité humaine

D3 : La formation de la personne et du citoyen

Attendus de fin de cycle pour ce champ d'apprentissage :

- Courir, sauter, lancer à des intensités et des durées variables dans des contextes adaptés.
- Savoir différencier : courir vite et courir longtemps / lancer loin, lancer précis, lancer haut et précis / sauter haut et sauter loin.
- Accepter de viser une performance mesurée et de se confronter aux autres.
- Remplir quelques rôles spécifiques.

Connaissances et compétences associées à cet attendu de fin de cycle.

- Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser les actions motrices: courir, sauter, lancer.
- Utiliser sa main d'adresse et son pied d'appel et construire une adresse gestuelle et corporelle bilatérale.
- Mobiliser de façon optimale ses ressources pour produire des efforts à des intensités variables.
- Pendant l'action, prendre des repères extérieurs à son corps pour percevoir : espace, temps, durée et effort.
- Respecter les règles de sécurité édictées par l'enseignant.

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ELEVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ELEVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

Activités	Niveau 1 :	Niveau 2	Niveau 3
<p>« COURSE DE VITESSE » Partir vite à un signal et maintenir sa vitesse pendant 6 à 7 secondes ou sur une distance de 20 à 30 mètres.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Identifier l'espace de course : ligne de départ, d'arrivée, la distance de course pour rattraper ou à l'inverse échapper à un poursuivant (ex les lions et les gazelles) - Réagir vite à un signal extérieur (visuel, 	<ul style="list-style-type: none"> - Courir vite sur une vingtaine de mètres. - Courir vite sans ralentir jusqu'au but à atteindre (ligne d'arrivée, temps) - Courir vite en restant dans son espace de course aménagé ou dans son couloir de course 	<ul style="list-style-type: none"> - Réagir vite au signal de départ. - Adopter une position de départ efficace pour créer de la vitesse au début de la course (pieds décalés derrière la ligne, buste légèrement incliné vers l'avant,

	<ul style="list-style-type: none"> sonore, tactile). Maintenir une trajectoire rectiligne. 		<ul style="list-style-type: none"> fléchir les jambes comme des ressorts) Maintenir sa vitesse sur un temps donné (6 secondes) ou sur une distance entre 20 et 30 mètres.
<p>« COURSE D'ENDURANCE » <i>Courir longtemps (de 6 à 8 minutes), de façon régulière, en aisance respiratoire.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> Courir 6 minutes sans s'arrêter (alternance marche/course) Développer le sens de l'effort, en accepter les conséquences (essoufflement, temps de récupération...). Courir à allure régulière de plus en plus longtemps. Commencer à construire les conditions d'une récupération active (marche, allure réduite volontairement) 	<ul style="list-style-type: none"> Courir entre 6 et 8 minutes sans s'arrêter Gérer sa course : savoir réguler son allure et l'adapter à un itinéraire donné ou à une durée. Réduire le nombre d'étapes marchées sur un circuit donné (en nombre de tours ou sur une durée de 6 à 8 minutes). Prendre des repères pour ne pas partir trop vite et se fatiguer rapidement (plots, balises à passer sur une durée) 	<ul style="list-style-type: none"> Courir 8 minutes en ajustant sa vitesse pour ne pas être essoufflé. Se fixer un contrat de course établi à partir d'une évaluation diagnostique et le réaliser.
<p>« COURSE D'OBSTACLE » <i>Courir et franchir trois obstacles bas successifs en ralentissant le moins possible.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> Courir vite en franchissant des obstacles variés Courir en franchissant 3 obstacles bas placés à des distances variables. Franchir les obstacles sans s'arrêter. Franchir les obstacles sans tomber ni les renverser 	<ul style="list-style-type: none"> Franchir des obstacles régulièrement espacés avec un nombre régulier d'appuis Franchir les obstacles en étant équilibré. Franchir des obstacles bas sans ralentir. Adapter l'impulsion à l'obstacle. 	<ul style="list-style-type: none"> Courir le plus vite possible en franchissant toutes les haies Adapter sa foulée à différents parcours comportant trois à quatre obstacles. Franchir l'obstacle « en longueur », sans piétiner ni interrompre sa course.
<p>« SAUT EN LONGUEUR » <i>Courir sur quelques mètres et sauter le plus loin possible, avec une impulsion sur un pied dans la zone d'appel matérialisée.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> Déterminer son pied d'appel. Sauter à partir d'une impulsion sur un pied, en courant de façon rectiligne lors de la prise d'élan, en se réceptionnant sur deux pieds sans chute arrière. Évaluer sa performance. 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser un élan efficace (ex : Prévoir 3 dispositifs en parallèle en utilisant des élans de longueurs différentes 3 foulées, 7 foulées, 15 foulées) Enchaîner course d'élan et impulsion sur un pied, sans temps d'arrêt. Prendre son impulsion dans une zone d'appel matérialisée Augmenter la poussée de la jambe d'impulsion Amplifier le bond. Arriver sur ses deux pieds sans déséquilibre arrière. 	<ul style="list-style-type: none"> Enchaîner course et impulsion sur un pied. Se réceptionner sans déséquilibre arrière. Utiliser un élan efficace : sauter le plus loin possible en franchissant un obstacle bas non dangereux. Effectuer correctement une impulsion vers l'avant. (courir en tirant le genou vers l'avant et en fixant le regard au loin).
<p>« LANCER » <i>Enchaîner une prise d'élan et un lancer, à partir d'une zone</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> Lancer des objets lestés : en variant les trajectoires (plus horizontale, plus vers le haut) pour identifier la plus performante 	<ul style="list-style-type: none"> Lancer à une main des objets légers et variés (en adaptant son geste à l'engin). Juxtaposer une prise d'élan et un lancer sans 	<ul style="list-style-type: none"> Enchaîner course d'élan et lancer sans ralentir. Lancer dans l'espace défini et rester face à

<i>d'élan</i>	- Varier le geste de lancer (en poussée, devant ou au-dessus de la tête, à bras cassé).	- s'arrêter ; - Lancer dans une zone définie	la cible après le lancer. - Construire une trajectoire en direction et en hauteur. - Adapter son geste à l'engin (balle lestée, vortex, javelot, anneau...).
---------------	---	---	--

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE.

- Activités athlétiques aménagées
- Activités athlétiques traditionnelles

Champ d'apprentissage : adapter ses déplacements à des environnements variés.

Domaines du socle concernés

D1 : Les langages pour penser et communiquer

D4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques

D2 : Les méthodes et outils pour apprendre

D5 : Les représentations du monde et l'activité humaine

D3 : La formation de la personne et du citoyen

Attendus de fin de cycle pour ce champ d'apprentissage :

- Se déplacer dans l'eau sur une quinzaine de mètres sans appui et après un temps d'immersion.
- Réaliser un parcours en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel. L'espace est aménagé et sécurisé.
- Respecter les règles de sécurité qui s'appliquent

Connaissances et compétences associées à ces attendus de fin de cycle.

- Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser les actions motrices.
- S'engager sans appréhension pour se déplacer dans différents environnements.
- Lire le milieu et adapter ses déplacements à ses contraintes.
- Respecter les règles essentielles de sécurité.
- Reconnaître une situation à risque.

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLÈVE.

LES NIVEAUX DE MAÎTRISE DES COMPÉTENCES PAR UN ÉLÈVE NE CORRESPONDENT PAS FORCÉMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

Activités	Niveau 1 :	Niveau 2	Niveau 3
<p style="text-align: center;">NATATION</p> <p><i>Test savoir nager palier 1</i> <i>S'équilibrer (passer d'un équilibre vertical à un équilibre horizontal),</i> <i>Respirer (passer d'une respiration réflexe à une</i></p>	<p>ENTRÉES DANS L'EAU : Entrer dans l'eau avec de l'aide (perche ou matériel de flottaison).</p> <p>IMMERSIONS RESPIRATION : S'immerger brièvement en restant en relation avec le monde solide (perche, échelle...) en apnée, yeux et bouche fermés.</p>	<p>ENTRÉES DANS L'EAU : Sauter dans l'eau avec de l'aide (perche ou matériel de flottaison).</p> <p>IMMERSIONS RESPIRATION : Faire des bulles sous l'eau en conservant des appuis solides. Accepter de mettre la tête sous l'eau en s'éloignant</p>	<p>ENTRÉES DANS L'EAU : Sauter ou plonger sans aide.</p> <p>IMMERSIONS RESPIRATION : S'immerger pour passer sous un obstacle flottant par exemple.</p> <p>ÉQUILIBRES DÉPLACEMENTS :</p>

<p><i>respiration contrôlée), Se propulser à l'aide des bras et des jambes (d'une action désordonnée à une action contrôlée des bras ; d'une action de piston à une action de propulsion avec les jambes).</i></p>	<p>ÉQUILIBRES DÉPLACEMENTS : S'éloigner du bord en gardant des appuis stables (câbles, perches) ou du matériel de flottaison en position de terrien.</p>	<p>du bord avec du matériel de flottaison. ÉQUILIBRES DÉPLACEMENTS : S'équilibrer et se déplacer avec du matériel de flottaison sur une quinzaine de mètres.</p>	<p>Se laisser flotter sur le ventre ou sur le dos en restant immobile, 5 secondes de manière autonome. Se déplacer sur une quinzaine de mètres sans aide à la flottaison et sans reprise d'appuis.</p>
<p>ESCALADE <i>Réaliser un parcours en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel. L'espace est aménagé et sécurisé. Respecter les règles de sécurité qui s'appliquent.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Travailler sur les appuis pieds-mains et les transferts d'équilibre. - Prendre des informations avant le déplacement. - Effectuer différents parcours, avec un départ au sol, un milieu (point le plus haut à atteindre) et un point d'arrivée. - Essayer plusieurs solutions, choisir celle que l'on peut réaliser sans chuter. - Savoir réaliser un nœud de huit. 	<ul style="list-style-type: none"> - Combiner l'action des bras avec la poussée des jambes ; - Se détacher de la paroi pour prendre des informations sur sa position et pour mieux repérer les prises possibles ; - Construire de nouveaux équilibres : en variant les poses d'appuis sur les prises en supprimant un ou deux appuis sur les prises ; - Prévoir son déplacement et anticiper son cheminement 	<ul style="list-style-type: none"> - Améliorer la prise d'information visuelle en cours de déplacement. - Varier les déplacements (vertical, horizontal) et les contraintes (nature des prises, parcours imposé...). - Améliorer les appuis pieds-mains et utiliser les transferts d'équilibre. - Effectuer différents parcours, essayer plusieurs solutions. - Savoir s'équiper seul (boudrier et encordement) avec vérification de l'adulte.
<p>ACTIVITES DE ROULE ET GLISSE <i>s'équilibrer pour se déplacer et se propulser, s'arrêter, se diriger / tourner, gérer son allure.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - S'équiper seul (chausser, mettre ses protections) - Se déplacer en glissant - Avancer, les patins l'un à côté de l'autre - Ralentir en chasse neige à petite vitesse - Glisser sur quelques mètres sur un pied puis sur l'autre - Réaliser un petit parcours avec un déplacement court, un changement de direction et un arrêt 	<p style="text-align: center;">Roller</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aider les autres à s'équiper - Contrôler les protections des camarades - Se déplacer en glissant sur des parcours variés - Avancer alternativement le patin gauche devant puis le patin droit - Glisser 5 à 10 mètres sur un pied puis sur l'autre - Ralentir et s'arrêter les patins en T - Patiner 3 à 4 minutes sans s'arrêter - Réaliser un parcours comportant 4-5 difficultés 	<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser une succession de changements de directions en avant, en arrière - Virer en passant le patin gauche devant le droit et vice-versa - Enchaîner des virages - Patiner de plus en plus vite en contrôlant sa vitesse, en position accroupie. - Sauter par-dessus une corde placée au sol - Slalomer sur les 2 pieds puis d'un pied sur l'autre - Ralentir puis s'arrêter à l'aide du frein - Faire un arrêt d'urgence à petite et grande vitesse - Patiner pendant 10 minutes sans s'arrêter

	Vélo VTT (parcours variés dans la cour de l'école ou dans un espace protégé)		
	<ul style="list-style-type: none"> - Vérifier les réglages basiques du vélo (freins, selle, pneus...) - Mettre correctement son casque - Pédaler assis et debout - Réaliser un slalom sur une pente faible - Réaliser un petit parcours sans mettre pied à terre - Rouler à faible allure 	<ul style="list-style-type: none"> - Vérifier les réglages basiques et régler la selle, gonfler les pneus si besoin. - Réaliser différents parcours avec franchissement d'obstacles (rondins de bois...), slaloms sur une pente douce et large. - Changer de braquet en fonction du terrain - Réaliser des parcours à vitesse rapide. - Réaliser, en sécurité, une sortie sur sentiers variés (petits obstacles, pente douce, terrain varié...) - Gérer ses efforts 	<ul style="list-style-type: none"> - Vérifier les réglages du vélo et les modifier si nécessaire (hauteur de selle, gonflage des pneus...) - Choisir un braquet adapté. - Freiner des deux mains simultanément en répartissant convenablement le dosage avant-arrière. - Réaliser un freinage d'urgence - Réaliser des trajectoires complexes - Se dégager du VTT sans tomber dans une forte montée ou une forte descente. - Réaliser des parcours variés en milieu naturel à vitesse peu élevée, en respectant des règles élémentaires de sécurité (distance entre les VTTistes, file indienne...).
<p>ACTIVITES D'ORIENTATION <i>Retrouver quelques balises dans un milieu connu</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer d'un point à un autre, en sécurité, à l'aide de repères simples (points remarquables, croisement,...) dans des milieux familiers élargis (école, parc public proche ...) - Suivre un parcours imposé (décrit par le maître ou un camarade, plan, photos...) - Établir la relation plan simple (espace représenté)/terrain (espace perçu) - Prendre des repères pour orienter un plan - Réaliser un parcours en pointant des balises 	<ul style="list-style-type: none"> - Affiner l'identification des points remarquables, s'appuyer sur diverses signalisations existantes. - Choisir entre plusieurs itinéraires pour rejoindre un endroit précis puis désigner le plus court - Élaborer et coder un parcours pour le soumettre à un autre groupe. - Décoder le parcours proposé par un autre groupe. - Réaliser un parcours le plus rapidement possible en pointant des balises (5 à 7) 	<ul style="list-style-type: none"> - Suivre un parcours imposé à partir d'un plan ou d'une carte - Réaliser un parcours le plus rapidement possible en pointant des balises en terrain varié ou au travers d'un jeu de course à la photo... - Retrouver et tracer sur une carte un déplacement vécu. - Coder un parcours dans un lieu connu, indiquer sur la carte la position de la balise que l'on vient de placer. - Orienter sa carte à partir de points remarquables

Champs d'apprentissage : S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique

Domaines du socle concernés

D1 : Les langages pour penser et communiquer

D4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques

D2 : Les méthodes et outils pour apprendre

D5 : Les représentations du monde et l'activité humaine

D3 : La formation de la personne et du citoyen

Attendus de fin de cycle pour ce champ d'apprentissage :

- Mobiliser le pouvoir expressif du corps, en reproduisant une séquence simple d'actions apprise ou en présentant une action inventée.
- S'adapter au rythme, mémoriser des pas, des figures, des éléments et des enchaînements pour réaliser des actions individuelles et collectives.

Connaissances et compétences associées à cet attendu de fin de cycle.

- S'exposer aux autres : s'engager avec facilité dans des situations d'expression personnelle sans crainte de se montrer.
- Exploiter le pouvoir expressif du corps en transformant sa motricité et en construisant un répertoire d'actions nouvelles à visée esthétique.
- S'engager en sécurité dans des situations acrobatiques en construisant de nouveaux pouvoirs moteurs.
- Synchroniser ses actions avec celles de partenaires.

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLÈVE.

LES NIVEAUX DE MAÎTRISE DES COMPÉTENCES PAR UN ÉLÈVE NE CORRESPONDENT PAS FORCÉMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

Activités	Niveau 1 :	Niveau 2	Niveau 3
<p style="text-align: center;">DANSE</p> <p><i>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</i></p>	<p>Danseur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Improviser des réponses corporelles en lien avec une consigne précise en mobilisant chaque partie de son corps (mobilisation des segments). - Réaliser des enchaînements simples d'actions élémentaires (locomotions, équilibres, manipulations) 	<p>Danseur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Transformer ses réponses corporelles en mettant en jeu la gravité de son corps (déséquilibres, rotations, passages au sol...) pour créer un répertoire d'actions motrices plus riche. - Transformer un geste habituel en jouant sur l'amplitude du mouvement pour révéler de nouvelles sensations. 	<p>Danseur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se créer un répertoire d'actions motrices (marcher, courir, sauter, tourner, chuter, s'appuyer...) et de sensations inhabituelles - Utiliser les composantes de l'espace (corporel proche, déplacements et espace scénique) - Ajuster ses mouvements à ceux des

	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les composantes de l'espace (corporel proche, déplacements et espace scénique). - Répondre corporellement à des consignes sur les directions, les niveaux, les tracés et les dimensions. - Entrer en relation avec les structures rythmiques et la mélodie de la musique, tout en dansant ponctuellement des variations personnelles. - Intégrer son mouvement à une durée repérée (choisie ou imposée) - Reconnaître et exprimer ses émotions et leurs effets dans des situations où l'on se produit devant les autres. <p>Chorégraphe :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Assembler 3 à 4 mouvements (inventés ou imposés) pour une courte chorégraphie. - Écouter les propositions des autres. - Aider un camarade à réaliser la partie de séquence qui lui revient en lui donnant des idées. - Accepter le regard des autres <p>Spectateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Écouter l'autre 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser les composantes de l'espace (corporel proche, déplacements et espace scénique). - Jouer corporellement avec les directions, les niveaux, les tracés et les dimensions. - Ajuster son mouvement à une durée donnée, changer les vitesses et les durées en concordance avec le support sonore. - Contrôler ses émotions dans des situations où l'on se produit devant les autres : rester concentré, ne pas rire ou s'arrêter, rester dans l'action. <p>Chorégraphe :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Choisir 4 à 5 mouvements et les assembler pour une courte chorégraphie. - Mémoriser l'enchaînement et le reproduire. Formuler un point de vue sensible sur la danse des autres. - Se mettre à plusieurs pour réaliser une action commune <p>Spectateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Écouter l'autre - Accepter des messages différents 	<p>partenaires/ danseurs.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Agir en concordance avec le support sonore : adéquation, décalage, écho... - Oser exprimer des sentiments ou des émotions pour produire un effet. - Contrôler ses émotions sous le regard des spectateurs <p>Chorégraphe :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Choisir parmi tous les mouvements ceux que l'on est sûr de maîtriser dans l'exécution motrice et l'expression. - Combiner par petits groupes de 4 élèves 5 mouvements pour élaborer une courte chorégraphie dont l'intention est lisible - Donner son avis avec des critères objectifs. - Conseiller un partenaire sur un mode d'expression, une action à choisir ou à améliorer <p>Spectateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Écouter l'autre ; - Accepter des messages différents ; - Lire et apprécier le message dans sa dimension symbolique
<p style="text-align: center;">GYMNASTIQUE</p> <p><i>Réaliser un enchaînement de 2 ou 3 actions : « acrobatiques » sur des engins variés (barres, plinths, poutres, tapis).</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tourner en avant : sur un plan incliné pour faciliter le passage du centre de gravité au-dessus des appuis, départ accroupi, dans l'axe et arrivée sur les fesses. (l'enroulement vertébral est une condition pour permettre la réalisation de l'élément.) - Se renverser et se déplacer latéralement en quadrupédie : se déplacer sur les mains en suivant un chemin // à la poutre qui est matérialisé au sol (craie, tapis...). (les mains sont posées en contrebas sur le sol et les 	<ul style="list-style-type: none"> - Tourner vite en avant dans l'axe et arriver sur les pieds, départ accroupi (la vitesse de rotation est une condition pour permettre la réalisation de l'élément.) - Se renverser et se déplacer latéralement en quadrupédie : se déplacer sur les mains en suivant un chemin // à la poutre qui est matérialisé au sol (craie, tapis...). (les mains sont posées en contrebas sur le sol et les pieds sont positionnés en contre haut sur une poutre basse.) sur toute la longueur de la poutre 	<ul style="list-style-type: none"> - Se renverser, se déplacer - Se déplacer en quadrupédie faciale, mains au sol, pieds contre une poutre. - Se renverser en cochon-pendu sur une barre basse, poser les mains au sol, déplier les jambes pour se redresser. - Tourner en rotation avant, avec ou sans pose des mains, le corps « en boule » en arrivant assis. - Tourner en avant en appui sur une barre en réalisant la rotation en continu.

	<p>pieds sont positionnés en contre haut sur une poutre basse.) sur 1 mètre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se renverser et se déplacer en avant en quadrupédie : se déplacer en avançant, en bonds de lapin latéraux, mains en appui sur un banc, les jambes franchissent le banc à droite, à gauche...en touchant 1 fois le banc avec les pieds ou les genoux - Se renverser et se déplacer en avant en quadrupédie ascendante : bondir comme un lapin, 2 mains, 2 pieds, 2 mains (en progressant sur 3 caisses disposées en escalier.) en posant 1 fois les genoux - Voler, sauter en contrebas et marcher, (le corps est déséquilibré à l'arrivée). (départ sur un plinth ou une caisse) 	<ul style="list-style-type: none"> - Se renverser et se déplacer en avant en quadrupédie : se déplacer en avançant, en bonds de lapin latéraux, mains en appui sur un banc, les jambes franchissent le banc à droite, à gauche...sans toucher le banc - Se renverser et se déplacer en avant en quadrupédie ascendante : bondir comme un lapin, 2 mains, 2 pieds, 2 mains (en progressant sur 3 caisses disposées en escalier.) sans poser les genoux. - Voler, sauter et rester immobile 3 secondes dans une zone délimitée. La réception est amortie 	<ul style="list-style-type: none"> - Bondir comme un lapin, 2 mains, 2 pieds, 2 mains...
EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE.			
<ul style="list-style-type: none"> - Danses collectives - Danses de création - Danses traditionnelles d'ici et d'ailleurs, 		<ul style="list-style-type: none"> - Activités gymniques, - Arts du cirque. 	

Champs d'apprentissage : conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Domaines du socle concernés

D1 : Les langages pour penser et communiquer ☒

D4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques ☒

D2 : Les méthodes et outils pour apprendre ☒

D5 : Les représentations du monde et l'activité humaine ☒

D3 : La formation de la personne et du citoyen ☒

Attendus de fin de cycle pour ce champ d'apprentissage :

- S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu.
- Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.
- Connaître le but du jeu.
- Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.

Connaissances et compétences associées à cet attendu de fin de cycle.

- Rechercher le gain du jeu, de la rencontre.
- Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible.
- Accepter l'opposition et la coopération.
- S'adapter aux actions d'un adversaire.
- Coordonner des actions motrices simples.
- S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.
- Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.
- Développer des attitudes sportives de fairplay.

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ELEVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ELEVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

	Niveau 1 :	Niveau 2	Niveau 3
	<ul style="list-style-type: none"> - Accepter le combat. - Connaître et respecter les règles d'or : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal. - Connaître et assurer des rôles : attaquant, défenseur, arbitre. - Respecter les valeurs de l'activité. (saluer) 		

<p align="center">JEUX DE LUTTE</p> <p><i>Agir sur son adversaire pour l'immobiliser</i></p>	<p>Attaquant (départ à genoux) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saisir l'adversaire, le déséquilibrer, le retourner, le faire sortir de l'espace. <p>Défenseur (départ à genoux) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se libérer des saisies reconstruire ses appuis en fonction du déséquilibre (ne pas se laisser retourner). <p>Arbitre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire arrêter le combat quand la règle n'est pas respectée. 	<p>Attaquant (départ à genoux) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Immobiliser l'adversaire, - Le maintenir au sol sur le dos pendant 3 secondes. <p>Défenseur (départ à genoux) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se dégager d'une immobilisation. <p>Arbitre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire arrêter le combat quand la règle n'est pas respectée. - Déclarer le vainqueur du combat. 	<p>Attaquant (départ à genoux) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Approcher, saisir l'adversaire. - Déséquilibrer l'adversaire pour l'amener sur le dos - Le maintenir pendant 5 secondes. <p>Défenseur (départ à genoux) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Résister pour conserver ou retrouver son équilibre. - Tenter de se dégager d'une immobilisation. <p>Arbitre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Connaître, rappeler, respecter les règles d'or. - Arbitrer
<p align="center">JEUX DE RAQUETTES</p> <p><i>Faire quelques échanges</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Envoyer la balle ou le volant à l'aide de la raquette, dans une cible (au sol, en hauteur...). - Renvoyer la balle ou le volant (lancé à la main par un camarade) avec la raquette. 	<ul style="list-style-type: none"> - Échanger : envoyer et recevoir sans filet à deux. (coopération). - Jongler plusieurs fois en variant la hauteur du lancer. - Se déplacer sur un parcours aménagé, en lançant et en récupérant la balle ou le volant 	<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser des échanges avec et sans filet en coup droit, en revers et en alternant les types de renvoi. - Se placer par rapport au volant ou à la balle pour pouvoir le renvoyer à son tour.
<p align="center">JEUX TRADITIONNELS ET JEUX COLLECTIFS AVEC OU SANS BALLON</p> <p><i>Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en assurant les rôles : d'attaquant, de défenseur, d'arbitre, et en respectant les règles</i></p>	<p>Jeu avec ballon :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Coordonner plusieurs actions : ramasser, passer, manipuler le ballon. - Courir vers un but pour aller marquer. - Faire progresser le ballon collectivement vers la zone de marque - S'interposer pour récupérer le ballon. <p>Jeu sans ballon :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Courir, transporter, conquérir des objets. Conquérir un territoire. - S'orienter dans un espace de jeu. Courir et toucher les porteurs d'objets - Construire la notion de juge d'une action simple. 	<p>Jeu avec ballon :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifier son statut. - Recevoir, passer, tirer, marquer dans un espace défini. - S'interroger pour gêner la progression adverse ou tenter de récupérer le ballon - Savoir se rendre disponible pour aider un partenaire qui est porteur du ballon. <p>Jeu sans ballon</p> <ul style="list-style-type: none"> - Construire des repères d'espace (zone interdite) - S'orienter vers un espace de marque. - Faire accéder les élèves aux rôles de juge de lignes, de buts, de fautes... 	<p>Jeu avec ballon :</p> <p>Attaquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recevoir, passer, tirer, poser dans un espace donné. – - faire progresser le ballon collectivement vers la zone de marque <p>Porteur du ballon :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Repérer le partenaire démarqué - Adapter son geste (passe) à la distance - Passer en étant équilibré (2 appuis au sol) <p>Non porteur du ballon</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer pour se démarquer - Se mettre à distance optimale de passe - Se préparer à recevoir (bras orienté)

			<p>Défenseur</p> <ul style="list-style-type: none"> - Maîtriser ses déplacements (rôle du regard) - Empêcher le ballon d'atteindre la cible : gêner, intercepter - S'orienter pour protéger son camp <p>Jeu sans ballon</p> <ul style="list-style-type: none"> - Enchaîner des actions de course, d'esquive, de poursuite... - S'engager dans des phases de jeu alternées.
<p>EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE.</p>			
<ul style="list-style-type: none"> - Jeux traditionnels simples d'ici et d'ailleurs - jeux collectifs avec ou sans ballon (à effectifs réduits), - jeux pré-sportifs. 		<ul style="list-style-type: none"> - Jeux de lutte, - Jeux de raquettes - Code sportif 	