

DOMAINE 1 : PRODUIRE UNE PERFORMANCE MAXIMALE, MESURÉE À UNE ÉCHÉANCE DONNÉE

Ce qui est attendu des élèves à la fin du cycle 2 :

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

Ce qui est attendu des élèves à la fin du cycle 3 :

- 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.

CE2	<ul style="list-style-type: none"> ☛ 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 le professeur.
CM1 CM2	<ul style="list-style-type: none"> ☛ Combiner des actions simples : courir-lancer ; courir-sauter. ☛ Mobiliser ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible dans des activités athlétiques variées (courses, sauts, lancers).

CM1
CM2

- Appliquer des principes simples pour améliorer la performance dans des activités athlétiques et/ou nautiques.
- Utiliser sa vitesse pour aller plus loin, ou plus haut.
- Rester horizontalement et sans appui en équilibre dans l'eau.
- Pendant la pratique, prendre des repères extérieurs et des repères sur son corps pour contrôler son déplacement et son effort.
- Utiliser des outils de mesures simples pour évaluer sa performance.
- Respecter les règles des activités.
- Passer par les différents rôles sociaux.

DOMAINE 2 : ADAPTER SES DÉPLACEMENTS À DES ENVIRONNEMENTS VARIÉS

Ce qui est attendu des élèves à la fin du cycle 2 :

- 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.

Ce qui est attendu des élèves à la fin du cycle 3 :

- Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel.
- 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.

CE2	<ul style="list-style-type: none"> • 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 risques.
CM1 CM2	<ul style="list-style-type: none"> • Conduire un déplacement sans appréhension et en toute sécurité. • Adapter son déplacement aux différents milieux. • Tenir compte du milieu et de ses évolutions (vent, eau, végétation etc.). • Gérer son effort pour pouvoir revenir au point de départ. • Aider l'autre.

DOMAINE 3 : S'EXPRIMER DEVANT LES AUTRES PAR UNE PRESTATION ARTISTIQUE ET/OU ACROBATIQUE

Ce qui est attendu des élèves à la fin du cycle 2 :

- Mobiliser le pouvoir expressif du corps, en reproduisant une séquence simple d'actions apprises 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.

Ce qui est attendu des élèves à la fin du cycle 3 :

- Réaliser en petits groupes 2 séquences : une à 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.

CE2	<ul style="list-style-type: none"> • S'exposer aux autres : s'engager avec facilité dans des situations d'expression personnelles sans crainte de se montrer.
------------	--

CE2	<ul style="list-style-type: none"> ● 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.
CM1 CM2	<ul style="list-style-type: none"> ● Utiliser le pouvoir expressif du corps de différentes façons. ● Enrichir son répertoire d'actions afin de communiquer une intention ou une émotion. ● S'engager dans des actions artistiques ou acrobatiques destinées à être présentées aux autres en maîtrisant les risques et ses émotions. ● Mobiliser son imaginaire pour créer du sens et de l'émotion, dans des prestations collectives.

DOMAINE 4 : CONDUIRE ET MAITRISER UN AFFRONTLEMENT COLLECTIF OU INTERINDIVIDUEL

Ce qui est attendu des élèves à la fin du cycle 2 :

- 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.

Ce qui est attendu des élèves à la fin du cycle 3 :

- 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 le commenter.

CE2	<ul style="list-style-type: none">• 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.
CM1 CM2	<ul style="list-style-type: none">• Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples.• Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.• Coordonner des actions motrices simples.• Se reconnaître attaquant / défenseur.• Coopérer pour attaquer et défendre.• Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.• S'informer pour agir.