



**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.

<b>CE2</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>☛ Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser les actions motrices ; courir, sauter, lancer.</li> <li>☛ Utiliser sa main d'adresse et son pied d'appel et construire une adresse gestuelle et corporelle bilatérale.</li> <li>☛ Mobiliser de façon optimale ses ressources pour produire des efforts à des intensités variables.</li> <li>☛ Pendant l'action, prendre des repères extérieurs à son corps pour percevoir : espace, temps, durée et effort.</li> <li>☛ Respecter les règles de sécurité édictées par le professeur.</li> </ul>
<b>CM1 CM2</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>☛ Combiner des actions simples : courir-lancer ; courir-sauter.</li> <li>☛ Mobiliser ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible dans des activités athlétiques variées (courses, sauts, lancers).</li> <li>☛ Appliquer des principes simples pour améliorer la performance dans des activités athlétiques et/ou nautiques.</li> <li>☛ Utiliser sa vitesse pour aller plus loin, ou plus haut.</li> <li>☛ Rester horizontalement et sans appui en équilibre dans l'eau.</li> <li>☛ Pendant la pratique, prendre des repères extérieurs et des repères sur son corps pour contrôler son déplacement et son effort.</li> <li>☛ Utiliser des outils de mesures simples pour évaluer sa performance.</li> <li>☛ Respecter les règles des activités.</li> <li>☛ Passer par les différents rôles sociaux.</li> </ul>

## 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.

<b>CE2</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser les actions motrices.</li><li>• S'engager sans appréhension pour se déplacer dans différents environnements.</li><li>• Lire le milieu et adapter ses déplacements à ses contraintes.</li><li>• Respecter les règles essentielles de sécurité.</li><li>• Reconnaître une situation à risques.</li></ul>
<b>CM1 CM2</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conduire un déplacement sans appréhension et en toute sécurité.</li><li>• Adapter son déplacement aux différents milieux.</li><li>• Tenir compte du milieu et de ses évolutions (vent, eau, végétation etc.).</li><li>• Gérer son effort pour pouvoir revenir au point de départ.</li><li>• Aider l'autre.</li></ul>

## 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 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.

*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.

<b>CE2</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• S'exposer aux autres : s'engager avec facilité dans des situations d'expression personnelles sans crainte de se montrer.</li><li>• Exploiter le pouvoir expressif du corps en transformant sa motricité et en construisant un répertoire d'actions nouvelles à visée esthétique.</li></ul>
------------	--

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

#### DOMAINE 4 : CONDUIRE ET MAITRISER UN AFFRONTMENT 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.

<b>CE2</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rechercher le gain du jeu, de la rencontre.</li> <li>• Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible.</li> <li>• Accepter l'opposition et la coopération.</li> <li>• S'adapter aux actions d'un adversaire.</li> <li>• Coordonner des actions motrices simples.</li> <li>• S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.</li> <li>• Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.</li> </ul>
<b>CM1 CM2</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples.</li> <li>• Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.</li> <li>• Coordonner des actions motrices simples.</li> <li>• Se reconnaître attaquant / défenseur.</li> <li>• Coopérer pour attaquer et défendre.</li> <li>• Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.</li> <li>• S'informer pour agir.</li> </ul>