Domaine : Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Attendus de fin de cycle 1 :
- Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.
- Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.
- Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.
- Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.
- Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.
- Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

Domaine	*Compétence*	Attendus de fin de cycle
AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS LES ACTIVITES PHYSIQUE	*Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets*	Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.
		Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.
	Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés	Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.
	Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique	Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.
		Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.
	Collaborer, coopérer, s'opposer	Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

Enseignement : Education physique et sportive

Compétences travaillées
Développer sa motricité et construire un langage du corps • 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.
S'approprier seul ou à plusieurs, par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre • Apprendre par essai-erreur en utilisant les effets de son action. • Apprendre à planifier son action avant de la réaliser.
Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble • Assumer les rôles spécifiques aux différentes APSA (joueur, coach, arbitre, juge, médiateur, organisateur…). • Élaborer, respecter et faire respecter règles et règlements. • Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d'un groupe.
Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière • 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.
S'approprier une culture physique sportive et artistique • 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.

Attendus de fin de cycle 2 par domaine	
Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée	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.
Adapter ses déplacements à des environnements variés	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.

S’exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique	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 enchainements pour réaliser des actions individuelles et collectives.
Conduire et maitriser un affrontement collectif ou interindividuel	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.
	Connaitre le but du jeu.
	Reconnaitre ses partenaires et ses adversaires.

Domaine travaillé	Sous-compétences et connaissances
Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée	Transformer sa motricité spontanée pour maitriser 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.
Adapter ses déplacements à des environnements variés	Transformer sa motricité spontanée pour maitriser 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.
	Reconnaitre une situation à risque.
S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique	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.
Conduire et maitriser un affrontement collectif ou interindividuel	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.

Enseignement : Education physique et sportive

Compétences travaillées
Développer sa motricité et construire un langage du corps • Adapter sa motricité à des situations variées. • Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité. • Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente.
S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre • Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres. • Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace. • Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions.
Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités • Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur…). • Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements. • Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées. • S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives.
Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière • Évaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école. • Connaitre et appliquer des principes d'une bonne hygiène de vie. • Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger.
S'approprier une culture physique sportive et artistique • Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine. • Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives.

Attendus de fin de cycle 3 par domaine

Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée	Réaliser des efforts et enchainer 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.
Adapter ses déplacements à des environnements variés	Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel.
	Connaitre 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.
S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique	Réaliser en petits groupes deux 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.
Conduire et maitriser un affrontement collectif ou interindividuel	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.

Domaine travaillé	Sous-compétences et connaissances
Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée	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).
	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.
Adapter ses déplacements à des environnements variés	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.
S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique	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 maitrisant les risques et ses émotions.
	Mobiliser son imaginaire pour créer du sens et de l'émotion, dans des prestations collectives.
Conduire et maitriser un affrontement collectif ou interindividuel	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 reconnaitre attaquant / défenseur.
	Coopérer pour attaquer et défendre.
	Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur
	S'informer pour agir.