

## Période 1

<b>Champ d'apprentissage</b>	<b>Activité</b>	<b>Compétences travaillées</b>
Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée	Course rapidité et endurance	Mobiliser ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible. Appliquer des principes simples pour améliorer la performance. Utiliser sa vitesse pour aller plus loin. 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 > représentation graphique Respecter les règles des activités. Passer par les différents rôles sociaux.
Préparation au cross du secteur + Course d'obstacles avec créations de parcours <span style="float: right;">+ jeux coopératifs</span>		

## Période 2

<b>Champ d'apprentissage</b>	<b>Activité</b>	<b>Compétences travaillées</b>
Adapter ses déplacements à des environnements variés	Patins à roulettes	Conduire un déplacement sans appréhension et en toute sécurité. Adapter son déplacement aux différents milieux. Tenir compte du milieu et de ses évolutions (parcours réalisés par les élèves) Gérer son effort pour pouvoir revenir au point de départ. Aider l'autre.
+ hockey		

## Période 3

<b>Champ d'apprentissage</b>	<b>Activité</b>	<b>Compétences travaillées</b>
Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou <u>interindividuel</u>	Lutte	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.
+ jeux collectifs traditionnels > thèque, béréte, balle au capitaine,...		

## Période 4

<b>Champ d'apprentissage</b>	<b>Activité</b>	<b>Compétences travaillées</b>
Conduire et maîtriser un affrontement <u>collectif</u> ou interindividuel	Rugby	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.

## Période 5

<b>Champ d'apprentissage</b>	<b>Activité</b>	<b>Compétences travaillées</b>
S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique	Danse	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.
Préparation du spectacle de fin d'année		

## Période 1

Champ d'apprentissage	Activité	Compétences travaillées
Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée	Course rapidité et endurance	Mobiliser ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible. Appliquer des principes simples pour améliorer la performance. Utiliser sa vitesse pour aller plus loin. 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 > représentation graphique Respecter les règles des activités. Passer par les différents rôles sociaux.
Préparation au cross du secteur + Course d'obstacles avec créations de parcours + jeux coopératifs		

## Période 2

Champ d'apprentissage	Activité	Compétences travaillées
Adapter ses déplacements à des environnements variés	Patins à roulettes	Conduire un déplacement sans appréhension et en toute sécurité. Adapter son déplacement aux différents milieux. Tenir compte du milieu et de ses évolutions (parcours réalisés par les élèves) Gérer son effort pour pouvoir revenir au point de départ. Aider l'autre.
+ hockey		

## Période 3

Champ d'apprentissage	Activité	Compétences travaillées
Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel	Handball	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.
+ jeux collectifs traditionnels > thèque, bérêt, balle au capitaine,...		

## Période 4

Champ d'apprentissage	Activité	Compétences travaillées
Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel	Base-ball Soft-ball	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.

## Période 5

Champ d'apprentissage	Activité	Compétences travaillées
S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique	Danse	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.
Préparation du spectacle de fin d'année		