

Programmation Cycle 3

EPS

Programmes de 2016

Objectifs	Activités supports	Année 1	Année 2	Année 3
Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée - <i>Activités athlétiques (courses, sauts, lancers) et natation.</i>	Lancer loin			
	Lancer précis			
	Sauter loin			
	Sauter haut			
	Courir vite			
	Courir longtemps			
	Course de relais			
	Course d'obstacles			
Attendus de fin de cycle : <ul style="list-style-type: none">- 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.				

Adapter ses déplacements à des environnements variés - <i>Activité de roule et de glisse, activités nautiques, équitation, parcours d'orientation, parcours d'escalade, savoir nager, etc.</i>	Natation			
	Course d'orientation			
	Vélo...			
	Escalade			

Attendus de fin de cycle :

- 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.

S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique - <i>Danses collectives, activités gymniques, arts du cirque, danse de création.</i>	Danse			
	Mime / Expression			
	Cirque			
	Acrosport			
	Gymnastique			

Attendus de fin de cycle :

- 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.

<p>Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</p> <p>- <i>Jeux traditionnels plus complexes (thèque, béret, balle au capitaine, poules-vipères- renards, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon et jeux pré-sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball...), jeux de combats (de préhension), jeux de raquettes (badminton, tennis).</i></p>	Jeux de lutte			
	Jeux collectifs sans ballons			
	Jeux collectifs avec ballons			
	Jeux traditionnels (thèque, béret)			
	Handball			
	Basketball			
	Football			
	Indiaka			
	Baseball			
	Indiaka			
	Jeux de combats (de préhension)			
	Jeux de raquettes			

Attendus de fin de cycle :

En situation aménagée ou à effectif réduit,

- 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.